Nº 120 • Ano 10 • Brasil R$ 7,50
Europa € 2,90 • Janeiro 2009

PlayStation

Dicas & Truques para

www.eurogames.com.br

3 SUPER DETONADOS

PS2 KINGDOM HEARTS RE: CHAIN OF MEMORIES

Mapas com os caminhos mais rápidos e estratégias para vencer os chefões

PS3 RESISTANCE 2

Roteiro para detonar todas as fases, guia de troféus e localização de todas as maletas

SPOILER

Choque de gerações!!! Conheça todos os segredos da explosiva história de Tekken

Prince of Persia

PS3

Os labirintos da nova aventura são ainda mais terríveis. Criamos as melhores rotas para salvá-lo e ainda coletar as sementes de luz

JOGOS DA EDIÇÃO

• Killzone 2 • Shellshock 2: Blood Trails • Uncharted 2: Among Thieves
• Mirror's Edge • Sonic Unleashed • Chronicles of Riddick • LocoRoco 2
• Need for Speed: Undercover • Guitar Hero: World Tour • Super Stardust

TRANSFORMERS ANIMATED
PREPARE-SE PARA
BATALHAS ALUCINANTES!
Licensed by:
Hasbro
BAIXE TAMBÉM O JOGO PARA CELULAR
Envie TRANSFORMERS do seu celular CLARO para o número 250
glu
Claro
RATCHET
SOUNDWAVE
© 2008 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados. TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©2008 Hasbro. All Rights Reserved. www.transformers.com

EDITORIAL

PlayStation

Janeiro/2009

Diretores
Aydano Roriz
Rodolfo Carrara

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsá vel:
Roberto Araujo - MTb.10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Assistente Editor de Arte: Filipe Dal Gallo
Revisã o de Texto: Fábio Larsson
Colaboraram nesta Edição: Carlos Sá, Fábio Santana, Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella, Gabriela Isgroi, Makotron, Nelson Alves Jr.

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento),
Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

Publicidade Sã o Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais:
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Renata Kurosaki, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani
Criaçã o Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61)3323-0205 - New Business
Paraná : (41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representaçõ es

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Ludmila Viani

Circulaçã o e Promoçã o
Joã o Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tá nia Marilia Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante e àpessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora) **fabiana@europanet.com.br;**
Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - Sã o Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone Sã o Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br
Administraçã o
Cecilia Tomazelli (Gerente); Aline Mello, Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardinali e William Silva

Logística
Ézio S. Vicente (Gerente), Guilherme Scalso e Rodrigo Tanikado

A Revista Dicas & Truques para PlayStation éuma publicaçã o da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa nã o se responsabiliza pelo conteú do dos anú ncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressã o: Prol Editora Grá fica

IVC - Instituto Verificador de Circulaçã o

Somos Filiados àANER
Associaçã o Nacional dos Editores de Revistas

Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

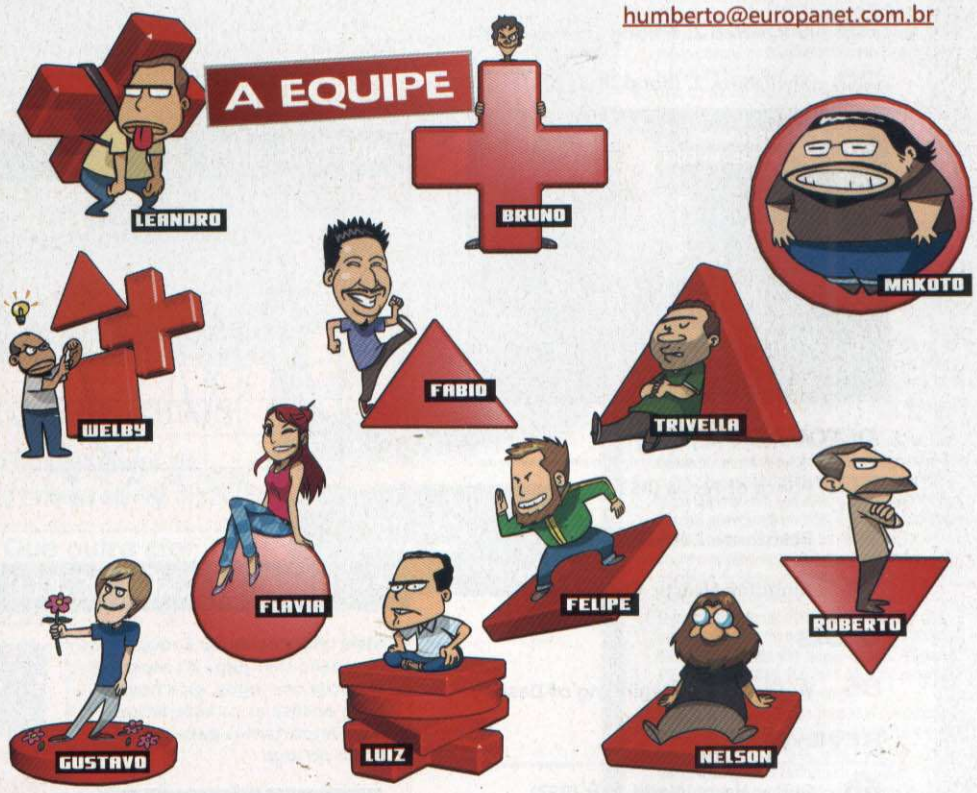
Após doze meses de incríveis lançamentos para os consoles da família PlayStation em 2008, qualquer jogador que se preze não se dá por satisfeito e já se pergunta: "O que eu vou detonar neste ano de 2009?". Acredite: muitos jogos fantásticos virão por aí na atual geração do Play 3, com sequências importantes, grandes marcas estreantes, além de uma lista cada vez mais imensa de troféus para conquistar.

O portátil PSP também promete grandes eventos, como o fabuloso *Final Fantasy: Dissidia*, *Patapon 2* e outras jóias raras. É preciso admitir que o PlayStation 2 vai brecar um pouco a velocidade e frequência dos lançamentos, mas a quase (85%) confirmada aparição do console – oficialmente – no Brasil pode gerar uma onda de nostalgia e consumo de grandes (e inesquecíveis) clássicos por um preço mais justo.

Não é à toa que a Sony e diversas produtoras dizem que este ano será o mais importante na história do PlayStation 3. O console alcançou um necessário nível de evolução de hardware, consertou contratempos técnicos e finalmente liberou para testes a Home, a cidade virtual que servirá de moradia, loja e centro de entretenimento para os jogadores de Play 3. E já que o importante são os jogos, prepare-se para ver *Uncharted 2*, *Heavy Rain*, *Final Fantasy XIII*, *MAG*, *God of War III* e outros blockbusters nas próximas edições da **D&T**.

Este ano será vital para a Sony crescer na competição pelo domínio do mercado de games e, consequentemente, vai encher as páginas da **D&T** com ótimas novidades. Mas nós temos outros motivos para começar o ano comemorando: em fevereiro, com a próxima edição, vamos comemorar o décimo aniversário da revista. Não é brinquedo não! Você nos conhece e sabe que não vamos deixar passar esta data com um bolinho e velas. Prepare-se para uma edição comemorativa de luxo com promoções surpreendentes e uma revolução editorial e artística digna de uma nova geração de revistas. O convite está feito. Nos vemos na festa.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades)
Fax (0xx11) 3097-8583 Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

SUMÁRIO

CAPA

36 Prince of Persia (PS3)

GERAL

49 Arte dos Games
90 Artigo
84 Compras
06 Fala, Galera!
50 Garota Play
10 News
88 Perfil
05 Promoção
82 Review que Ninguém Viu (PS1)
78 Spoiler

PREVIEWS

16 Killzone 2 (PS3)
18 The Chronicles of Riddick (PS3)
19 Uncharted 2: Among Thieves (PS3)
20 Shellshock 2: Blood Trails (PS3)

DETONADOS

36 Prince of Persia (PS3)
24 Resistance 2 (PS3)
54 Kingdom Hearts: Chain of Memories

DICAS

86 Yu-Gi-Oh! GX: Beginning of Destiny

REVIEWS

68 Guitar Hero: World Tour (PS3)
70 Mirror's Edge (PS3)
72 Need for Speed: Undercover (PS3)
74 Sonic Unleashed (PS3)
75 LocoRoco 2 (PSP)
76 Disney Sing It (PS3)
76 Super Stardust Portable (PSP)

ENTENDA AS AVALIAÇÕES

CRITÉRIOS ANALISADOS

Gráfico qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado para o uso.

Áudio qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos, integração com o ritmo do jogo.

Replay atrações extras ou modalidades que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento atenção com detalhes e finalização técnica dentro do game e em menus.

NOTAS

0 a 2,0
Péssimo
Ausente de atrações. Coleciona problemas técnicos ou criativos.

2,1 a 4,0
Ruim
Os defeitos pesam mais do que as qualidades. Jogável, mas sem expectativas.

4,1 a 6,0
Médio
Comum. Chega a empolgar, mas algo quebra ou limita a qualidade ou o ritmo.

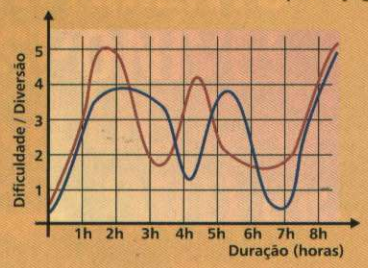
6,1 a 8,0
Bom
Competente. Boas idéias bem executadas, sem ser excepcional no conjunto.

8,1 a 9,9
Excelente
Sensacional, com ótima execução e poucas imperfeições relevantes.

10
Perfeito
Clássico. Sublime, será lembrado para sempre e servirá como referência.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

Análise da evolução da diversão e da dificuldade no decorrer do tempo de jogo.



Dificuldade	Diversão
5. Infernal	5. Despirocado
4. Difícil	4. Empolgado
3. Normal	3. Atento
2. Fácil	2. Entediado
1. Babinha	1. Zzzz!

AVALIAÇÃO DE GÊNERO DE JOGO

Mais uma novidade. Enquanto a Avaliação D&T julga os aspectos técnicos dos jogos, esta nova ficha analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo.

PROMOÇÃO

BATMAN O CAVALEIRO DAS TREVAS

Responda em até 20 palavras:
"Que outro ator deveria interpretar o Coringa no cinema e por quê?"
Cada um dos 32 autores das frases mais criativas ganha um DVD *Batman, O Cavaleiro das Trevas*

Promoção Batman, O Cavaleiro das Trevas

Participe pelo nosso site **www.europanet.com.br/superheroi** até 19/02/2009. Se preferir, envie este cupom pelo correio até 16/02/2009

1. Responda com até 20 palavras: **Que outro ator deveria interpretar o Coringa no cinema e por quê?**

_____

_____

_____

2. Preencha seus dados

Nome: _____ Idade: _____ Sexo: ( ) M ( ) F

Endereço: _____ Nº. _____ Compl. _____

Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____ Tel.: (_____) _____

RG: _____ E-mail: _____ Já assina a Play? (_) Sim (_) Não

3. Recorte este cupom (ou faça fotocópia) e envie até 16/02/2009 para:

Editora Europa – Rua M.M.D.C, 121 – São Paulo, SP, CEP 05510-900
*Obs: Escreva por fora do envelope "Promoção **Batman, o Cavaleiro das Trevas**"*

REGULAMENTO

1. Para participar é preciso escrever um texto criativo, com até 20 palavras, respondendo: **"Que outro ator deveria interpretar o Coringa no cinema e por quê?"**
2. As respostas podem ser postadas em nosso site até o dia 19/02/2009. Para isso, basta visitar o endereço www.europanet.com.br/superheroi, preencher o cupom de participação e escrever a sua frase.
3. Se preferir, pode mandar sua frase por carta para a Editora Europa até o dia 16/02/2009. Escreva por fora do envelope:
   Promoção Batman O Cavaleiro das Trevas
   Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo, SP
   CEP 05510-900
   A comprovação será pela data de postagem, marcada no carimbo dos Correios.
4. Você pode concorrer com várias frases. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode mandar vários cupons no mesmo envelope. É permitido o envio de fotocópias.
5. Uma comissão julgadora, formada por profissionais da Editora Europa, se encarregará de escolher o texto vencedor deste concurso cultural, tendo como critério de classificação a criatividade.
6. Cada um dos 32 autores das frases mais criativas, ganhará um **DVD simples Batman, O Cavaleiro das Trevas.**
7. Os prêmios serão postados por sedex no dia 26/02/2009. Caso haja falha na descrição do endereço, fica por conta do vencedor buscar o seu prêmio na sede da Editora Europa, que se compromete a guardar o prêmio por até 30 dias após a apuração.
8. Em nenhuma hipótese o premiado poderá receber o valor do prêmio em dinheiro ou trocar o prêmio.
9. O resultado desta promoção será divulgado no site www.europanet.com.br/superheroi no dia 23/02/2009.
10. Cada premiado deste concurso cultural declara, desde já, ser de sua autoria o texto encaminhado e que não constitui plágio de espécie alguma, ao mesmo tempo em que cede e transfere à Editora Europa, sem qualquer ônus, em caráter definitivo, plena e totalmente, todos os direitos autorais sobre o referido texto para qualquer tipo de utilização, publicação ou reprodução na divulgação do resultado.
11. O autor do texto escolhido autoriza o uso do próprio trabalho, do nome e da imagem para as revistas **Mundo dos Super-Heróis**, **NGamer**, **Playstation** e **XBox 360** sem ônus de espécie alguma para a Editora Europa.
12. Os textos encaminhados para este concurso não serão devolvidos em nenhuma hipótese e serão arquivados por 180 dias, após os quais serão doados para reciclagem de papel.
13. A participação neste concurso cultural implica na aceitação irrestrita deste regulamento e na total aceitação da escolha feita pela Comissão Julgadora, não cabendo contestação.
14. Este é um concurso de caráter cultural, realizado pela **Editora Europa**, sem sorteio ou pagamento e sem estar vinculado à aquisição ou ao uso de qualquer bem, direito ou serviço. É aberto a todos, exceto aos funcionários da **Editora Europa**, seus cônjuges ou parentes de até 3º grau, nos termos da Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971, regulamentada pelo Decreto nº 70.951, de 9 de agosto de 1972.
15. A promoção é válida só para o território brasileiro.

CARTAS

Guitar Hero "modificado" só tem um probleminha: fica mudo como esta foto

DIÁLOGO ENTRE HOMEM E MÁQUINA (É VOCÊ LEU CERTO)

Eu tenho um PlayStation 3 e outro dia estava jogando *GTA 4* (só tenho ele e o game *F1 Championship Edition*, por causa do preço dos jogos não posso comprar mais por enquanto) quando o meu PlayStation 3, repentinamente, começou a falar comigo.

PS3. Márcio, por que eu só rodo dois jogos quando meus irmãos rodam vários e vários?

Márcio. Play 3, me desculpe, mas eu não tenho dinheiro para comprar mais.

PS3. E por que eu acesso a net com velocidade de apenas 200Kb/s e meus irmãos chegam a 18Mb/s?

Márcio. É que eu não posso pagar por uma velocidade maior do que essa.

PS3. Tá, mas por que você sempre me desliga quando aquela mulher chega?

Márcio. É porque no Brasil o preconceito com gamers é grande e isso afeta até a minha esposa.

PS3. Brasil? O que é isso?

Márcio. Isso é o país em que nós estamos.

PS3. Então eu fui adotado? Sniff...Quem são meus pais verdadeiros?

Márcio. São os americanos.

PS3. Gostaria de nunca ter saído de lá...

Depois disso, ele nunca falou mais nenhuma palavra. Por mais que eu tentasse, ele não respondia nada, ficou mudo como outro console qualquer. Daí, eu sempre penso: nem os vídeo games da última geração estão querendo vir para o Brasil, será que é por isso que existe a vista grossa do governo em relação aos games e o preconceito geral aos gamers? Tomara que, pelo menos, o governo tome alguma atitude sobre os impostos. Talvez assim, em um futuro próximo, poderemos gozar a verdadeira alegria de ser um gamer.

Márcio Prado
Uberaba – MG

Você mexeu em que parte da configuração para que seu console conversasse com você em português? Se um dia dermos essa dica em nossas páginas, temos certeza de que ela será a maior dica de todos os tempos! Agora falando sério: entendemos sua angústia e preocupação. Também lutamos por um mercado mais justo e acessível, mas como no Brasil algumas coisas andam a passos de tartaruga com câibra, é preciso ter paciência. Lembre-se de que a Nintendo já esteve oficialmente no Brasil (e agora conta com representação) e de que a Microsoft opera com bastante seriedade e profissionalismo por aqui. Quem sabe o dia da Sony aportar de vez em terras brasileiras está mais perto do que imaginamos. Quem sabe...

APAIXONADO

Desde os meus 16 anos de idade que coleciono a revista **Dicas & Truques para PlayStation**. É uma paixão inexplicável. Sabe o que é colecionar uma revista que o acompanhou uma juventude toda de jogos e mais jogos? Coleciono a revista muito mais pelas informações do que pelos detonados (é,eu sou um pouco radical). Lá estou eu jogando *Silent Hill* e, quando percebo, estou trancafiado em um labirinto. A quem recorro? Quem poderá me defender? A minha melhor parceira: a Play!

Natanael Rodrigo Costa
Acaraú – CE

Fechamos esta edição perto do dia 20 de dezembro de 2008, o que significa que a carta do Natanael chegou bem em tempo do Natal do ano passado. Aeeee!! Obrigado pela parceria, rapaz! No que depender de nós, você colecionará nossas edições até os 61 anos de idade. Seremos seus defensores em todos os games assustadores e perigosos até quando tivermos poderes para isso. E quando não tivermos mais, usaremos o Gameshark para não te deixar na mão.

CATARINA SANTA

Moro em São José, parte continental da Grande Florianópolis, e sei que vocês já devem ter bolado a promoção de Natal, mas queria só falar o que pensei: seria uma boa ideia se tivéssemos que fazer uma frase como se fossemos algum personagem (Kratos, um vilão ou coisa assim) fazendo um pedido ao bom velhinho. É manjado, mas sempre saem umas ideias bem loucas das mentes dos gamers. Espero ter ajudado pelo menos para o Natal de 2009. Um abraço, galera. E não esqueçam de fazer sua doação aos desabrigados de Santa Catarina. Ajudem-nos nessa corrente!

Bruno Martins
Florianópolis – SC

É... você chegou um pouco atrasado, Bruno. Quem sabe no próximo mês de dezembro a gente não faça essa promoção que você tanto quer... vai torcendo daí que nós vamos pensando daqui. E nem precisava pedir: a editora inteira ficou comovida com o drama ocorrido no Sul do País (assim como o Brasil todo) e nos mobilizamos para fazer doações logo que a enchente começou. Esperamos do fundo dos nossos corações que o lindo estado de Santa Catarina se recupere totalmente dessa calamidade e que todos que sofreram com a enchente retomem o ritmo normal de suas vidas o mais rápido possível.

SURDO OU MUDO?

Tenho um *Guitar Hero 2* "modificado" e, em 20% das músicas, o som não sai. Basta eu trocar o cabo branco pelo vermelho atrás da televisão e as músicas sem som ficam normais. E umas que saíam o som antes de eu trocar o cabo, não funcionam mais! O que está acontecendo?!?

Douglas Wallyosn
Afuá – PA

O que você acha que está acontecendo? Você mesmo já respondeu: seu game é "modificado". Já vimos vários vídeos no YouTube desse mod de *GH2* e desconfiamos de uma coisa: não deve ser nada fácil substituir as músicas originais no software do jogo. É bem provável que a pessoa que fez o trabalho se atrapalhou um pouco na hora de configurar as saídas estéreo e mono e isso resultou nessa confusão toda que você tem presenciado em sua casa.

VENCEDOR – PROMOÇÃO LEGO BATMAN

O ganhador da **Promoção LEGO Batman**, publicada na edição 118 da **D&T** foi **Débora Rosa de Brito**, moradora de **São Paulo, SP**. Seu prêmio é um PlayStation 3. O tema da promoção exigia ilustrar a turma da redação com visual de bonecos de LEGO.

DISK GAMES

diskgames.com.br

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS
CHAIN OF MEMORIES

チェインオブメモリーズ

DG

SEDEX

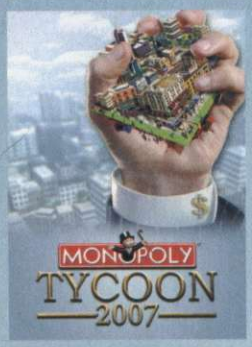
Site Seguro

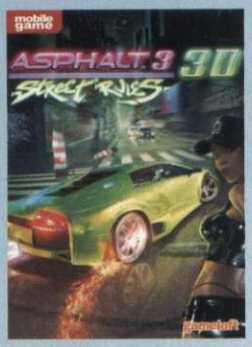
Assinstência Técnica Especializada

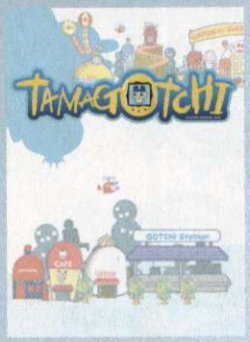
pagseguro | Itaú | Boleto | 10x VISA | 12x MasterCard | 12x | 15x | 12x Hipercard | 12x Aura

Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - Campinas/sp

Assistência Técnica (19)3741-4103 / Loja (19)3741-4100 / Web (19)3741-4104







Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra IDEIAS para o número 250 e tenha os melhores jogos no seu celular.

- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

www.claroideias.com.br

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. © 2007 Million Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

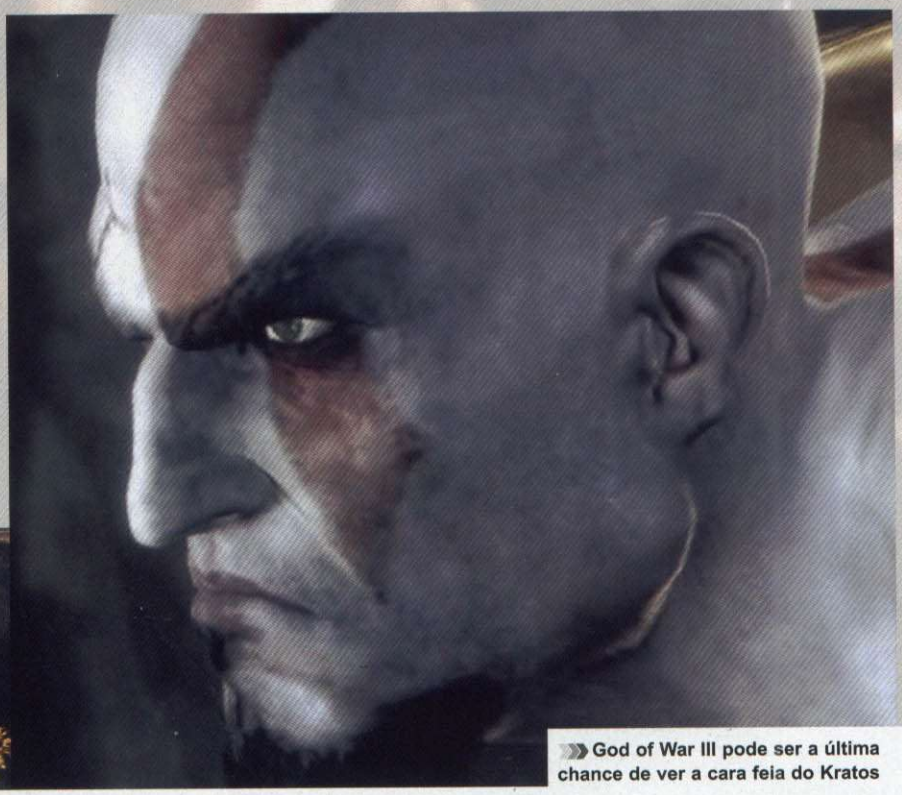
God of War III será o último

Game promete ser o mais bonito de toda a nova geração, mas pode marcar o fim das aventuras de Kratos nos consoles

Em uma recente visita aos estúdios da Sony, em Santa Monica nos EUA, David Jaffem criador de *Calling All Cars* e de *God of War* teceu elogios para o novo título da série estrelada pelo herói espartano.

Mesmo sem citar detalhes sobre o que viu, Jaffem comentou em seu blog "Eu pensava que *Gears of War 2* – título exclusivo do X360 – tinha o melhor visual que um jogo de nova geração poderia conseguir. Porém, *God of War III* mostrou um visual como nenhum outro que vocês tenham jogado..."

Apesar da bela notícia, a Sony deixou muitos fãs do guerreiro espartano de cabelos em pé. Segundo a empresa, *God of War III* será o último título de franquia milionária. O novo título deve fechar de vez a trilogia épica iniciada no PlayStation 2. Tomara que a Sony acorde



God of War III pode ser a última chance de ver a cara feia do Kratos

Notícias curtas

Só depois do Carnaval

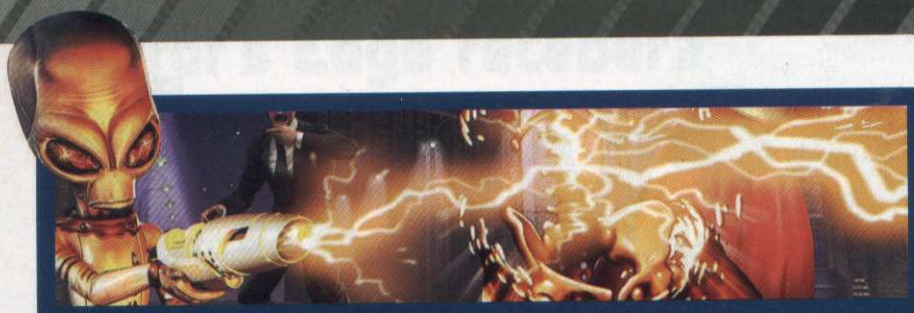
Finalmente vai sair. Anunciado em meio muitas polêmicas durante a E3 de 2005, *Killzone 2* será lançado no dia 27 de fevereiro deste ano, logo depois da quarta-feira de cinzas. Uma boa maneira de curar o porre.

Ghostbusters em Junho

Depois de muita espera, o próximo jogo baseado no clássicos dos cinemas, *Os Caça-Fantasmas* já tem data oficial de lançamento revelada: junho deste ano. Quem garante é a Atari (distribuidora do jogo).

Gran Turismo 5 em 2009

O tão aguardado e adiado *Gran Turismo 5* será lançado até o final do ano, pelo menos é o que afirma James Armstrong, um dos executivos da Sony. Porém, essa data só vale para a versão européia do jogo.



Só os jogadores europeus poderão jogar Destroy All Humans! no PS3

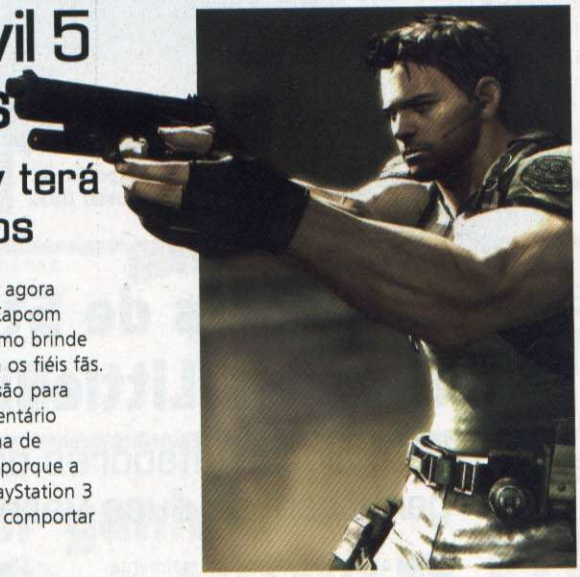
Devido à agenda apertada, game previsto para o console da Sony só será lançado no velho continente

Quem é fã da série *Destroy All Humans!* e não mora na Europa vai se decepcionar. Isso porque a produtora THQ confirmou ao site Shacknews que a mais nova aventura do alien Crypto, o jogo *Destroy All Humans! – Path of the Furon* não vai chegar nos consoles norte-americanos da Sony.

Segundo eles, o game (que deveria ser lançado no dia 2 de dezembro) não surgir devido ao cronograma apertado da produtora. Porém, para a Europa, o jogo continua programado para chegar às prateleiras no dia 13 de fevereiro.

Resident Evil 5 com extras

Console da Sony terá extras exclusivos



O que antes era apenas rumor agora se confirmou: a produtora Capcom confirmou que oferecerá como brinde aos proprietários do PS3 extras para os fiéis fãs. De acordo com a companhia, a versão para o console da Sony trará um documentário produzido com uma qualidade digna de uma produção hollywoodiana. Isso porque a versão em Blu-ray que rodará no PlayStation 3 possui espaço suficiente ainda para comportar dezenas de extras.

Só e na chuva

Heavy Rain não terá nenhum modo online

David Cage, presidente da Quantic Dream e responsável por *Heavy Rain*, comunicou que a produtora vai na contramão do costume dos jogos da atualidade e será 100% offline. Em uma entrevista recente, Cage disse que o jogo não terá modalidades onlines. Segundo ele, a decisão é para manter a atenção ao estilo utilizado para apresentar a história ao jogador. Apesar da declaração, ele também afirmou que o game terá suporte ao sistema de troféus do PlayStation 3 e que – futuramente –pode oferecer algum extra online.

Com a carga toda

Sony vai lançar um carregador universal para família PlayStation

Finalmente a Sony resolveu lançar um carregador compatível com toda sua linha de produtos PlayStation. Com esse carregador será possível carregar até dois acessórios ao mesmo tempo, incluindo o PSP. O adaptador de energia duplo funciona com um cabo mini USB que deve ser ligado no acessório a ser recarregado. Sem uma data oficial para o lançamento, o aparelho deverá custar US$ 25.

Square na caça

Produtora já escolheu o seu próximo alvo

SQUARE ENIX

Há pouco tempo, a Square Enix tentou comprar a produtora Tecmo, porém as negociações não foram muito longe. Mas a produtora japonesa já escolheu o seu próximo alvo: a Eidos, dona de *Tomb Raider*.

De acordo com o site MCV, a empresa entrou na disputa contra a Warner Bros. e já começou a briga com uma grande desvantagem, já que o estúdio possui 20% da Eidos.

Ainda não é possível saber quem vai ganhar a batalha, mas estima-se que o vencedor terá que desembolsar uma bela quantia, algo em torno de US$ 80 milhões, para assumir o controle da casa da Lara Croft.

PSNetwork

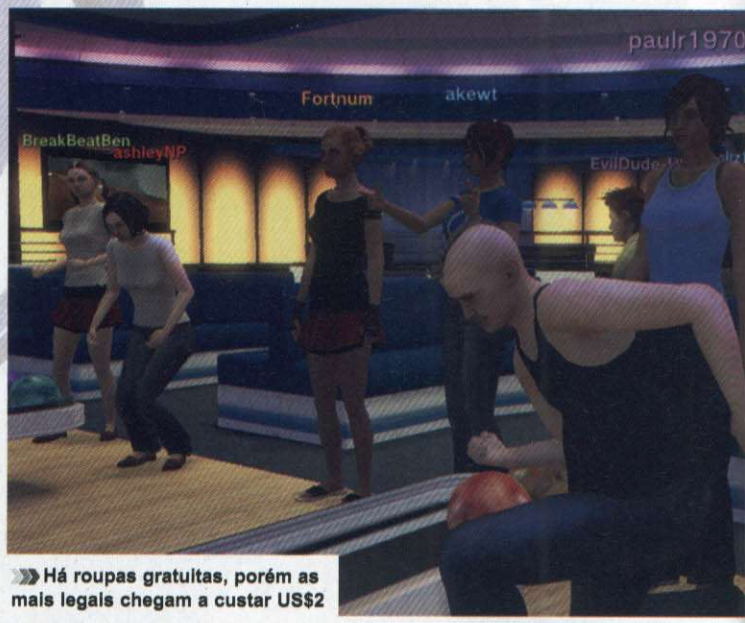
Sua casa abriu... só para testes

Sony finalmente liberou a sua vila virtual para os jogadores

Demorou muito. Foram mais de três anos de promessas, reformas e construções, porém agora as coisas parecem que estão tomando o rumo certo e a construtora está acabando suas obras virtuais e liberou a HOME para testes públicos.

No final de 2008, a Sony liberou a fase de testes abertos, ou seja, embora ainda não seja a versão final da HOME, o aplicativo está disponível para todos os usuários cadastrados na PlayStation Network que estiverem interessados em experimentá-lo.

Vale lembrar que por se tratar de uma versão de testes, vários erros podem ocorrer durante esse período, além de áreas e conteúdos que ainda estão indisponíveis. Apesar de tudo isso, vale entrar para dar uma espiada e verificar como estão os canteiros das obras.



Há roupas gratuitas, porém as mais legais chegam a custar US$2

Red Bull adquire espaço na HOME

Empresa é a primeira a anunciar no espaço virtual

Red Bull

De acordo com o site Brand Republic, o espaço virtual PlayStation HOME terá anúncios de outras empresas e a primeira a apostar no ambiente é a Red Bull.

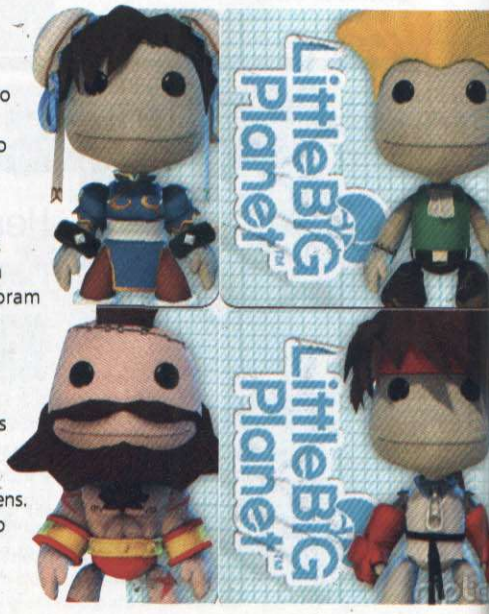
"A HOME nos dá a chance de recriar no mundo virtual o que nós tentamos no mundo real: facilitar a interação, dar às pessoas histórias, memórias, experiências e uma boa chance interagir com a marca", afirmou John Beasley.

Lutadores de Street Fighter invadem LittleBigPlanet

Os maiores lutadores dos videogames já ganharam as suas versões sackperson

Parece que a Capcom realmente gostou da idéia de ver uma de suas principais franquias em *LittleBigPlanet*. No mês de novembro um usuário criou uma fase onde os personagens Ken e Ryu apareciam como duas marionetes simulando uma luta. Agora a Sony e a Capcom resolveram capitalizar em cima da idéia e já disponibilizaram quatro novos sackboys inspirados nos personagens clássicos da franquia *Street Fighter*. Os escolhidos foram Ryu, Guile, Zangief e Chun-li. Os novos avatares são vendidos por US$ 2 cada ou então em um pacote com os quatro lutadores pelo valor de US$ 6.

Segundo as empresas, novos lutadores podem surgir em breve na PlayStation Store. Tudo dependerá da aceitação do público em relação ao primeiros personagens. Agora é ficar na torcida para que a coleção inteira de lutadores pinte na loja da Sony.



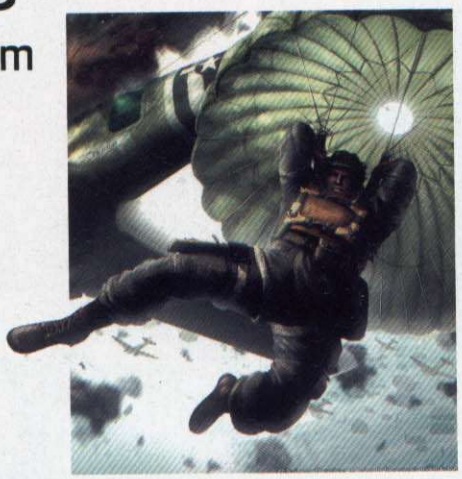
Mirror's Edge receberá mapas extras em breve

Novos desafios incluem vários elementos para o modo Time Trial

De acordo com um anúncio feito pela Electronics Arts, *Mirror's Edge* receberá um novo pacote de mapas para o modo Time Trial no final de janeiro do próximo ano. Intitulado "Pure Time Trial Map Pack", o pacote trará sete mapas redesenhados e outro exclusivo para os proprietários da versão para PlayStation 3. O preço do "Pure Time Trial Map Pack" ainda não foi divulgado.

Medal of Honor e Rayman 2 irão para o Play 3

Clássicos do PS2 podem pintar na PS Store



O site do órgão de classificação norte-americano ESRB (Entertainmet Software Rating Board) informou que mais dois clássicos de PlSOne serão adicionados à lista de jogos da PlayStation Store: *Medal of Honor* e *Rayman 2: Revolution*.

Apesar de não haver uma data para a distribuição virtual dos jogos, o que chama a atenção é o fato de *Rayman 2: Revolution* ser um título lançado para PlayStation 2. Até agora a Sony não comentou nada sobre o assunto, mas ao que tudo indica essa pode ser uma nova estrátegia da empresa no comércio via internet.

Blast Factor ganhou atualização com troféus

Famoso por ser desafiante e divertido, Blast Factor ganha lista extras de tarefas

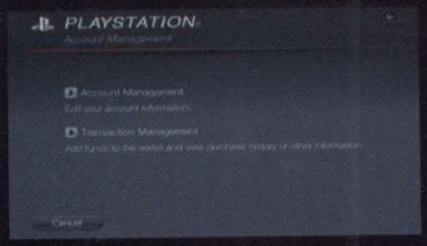
Antes tarde do que nunca. A Sony anunciou em seu blog oficial que o game de tiro *Blast Factor* recebeu troféus. Agora são 25 troféus disponíveis para os jogadores, sendo que 15 para o jogo e dez para suas atualizações de multiplayer. A atualização, como sempre, é feita de forma totalmente automática. Ou seja, basta o jogador ligar o game e ficar online. A atualização é gratuita. Segundo a Sony o plano é que até o fim de 2009 todos os seus jogos tenha o sistema de troféus implantados. Alguns desses jogos também receberão conteúdo extras na HOME, a comunidade virtual da empresa.

Compre na PSN Americana

Aprenda a comprar na loja on-line da Sony

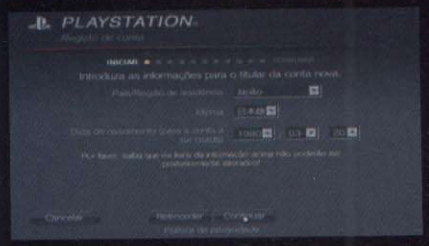
Para conseguir comprar via PlayStation Store, você precisa de uma conta cadastrada com algum endereço dos Estados Unidos. Se este é o seu caso, siga o tutorial abaixo. Caso contrário, crie uma nova conta do zero, usando os dados de endereço do "passo 2" e siga adiante.

Entre no seu perfil cadastrado com o endereço norte-americano e vá até o menu "Friends". Escolha "Account", entre na opção opção "Account Management" e, em seguida, em "Edit Billing Information".

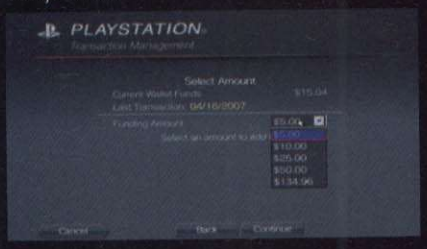


Na próxima tela, coloque todos os dados do seu cartão de crédito internacional para efetuar o cadastro. Na tela seguinte, você deverá inserir os dados de cobrança do cartão. Para dar certo, coloque exatamente este endereço:

Street Address 1: 1313 Miller Drive
City: Miami
State/Province: Florida
Postal Code: coloque aqui os cinco primeiros números do CEP da sua casa (Exemplo: seu CEP aqui é 12345-678, coloque apenas 12345)



Volte ao menu anterior e escolha "Transaction Management" e "Manage Wallet". Escolha "Add Funds", depois coloque o seu cartão. Na tela seguinte coloque o valor que deseja inserir.



PS: Vale observar que nem todo CEP é aceito na PSN americana.

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

Neo

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

KILLZONE 2

→ **Produtora:** Guerrilla Games → **Console:** PS3 → **Gênero:** FPS
→ **Lançamento:** 27 de Fevereiro de 2009 → **Expectativa:** ★★★★★

O QUE ESPERAR

- ☑ Que seja lançado
- ☑ Que realmente seja lançado
- ☑ Chegar 27 de fevereiro para conferir
- ☒ Um jogo feio
- ☒ Respeito e união entre os povos

Uma das maiores promessas da geração PS3 pode ser ainda melhor do que parece

Mostrado pela primeira vez na E3 de 2005, *Killzone 2* já ganhou a alcunha de "melhor game não-lançado". Desde sua primeira aparição, os gráficos espantaram o público, que sempre desconfiou de que as cenas mostradas eram meras animações em computação gráfica (CGs). O quanto nos embasbacamos quando, em 2007, a primeira demo foi disponibilizada para a mídia e finalmente pudemos conferir que aquilo realmente representava a impressionante qualidade gráfica do título – *Killzone 2* é facilmente é o game mais bonito já feito.

ISA X HELGHAST

Diferentemente do primeiro game, em que o jogador encarnava membros da ISA, a força defensora da colônia terráquea de Vekta, e detinha a onda de ataques dos Helghast, uma raça humanóide de olhos avermelhados que tentava capturar a colônia e acabar com os humanos, em *Killzone 2* a batalha é levada ao planeta do inimigo, Helghan. Inicialmente, os humanos planejavam invadir o planeta e seqüestrar o imperador Visari para que as tropas Helghast se rendessem, mas ao chegar lá, os exércitos da ISA foram recebidos pelo monstruoso exército Helghast e agora terão que desbravar todo o planeta alienígena para chegar ao imperador e assegurar o fim dos ataques aos humanos.

A civilização Helghast é baseada na guerra, pouco se importando com cultura, preservação e coisas do tipo. A única coisa que eles querem é desbravar e conquistar. A Guerrilla Games utilizou-se desse princípio para moldar o planeta Helghan, onde o verde sequer existe, a arquitetura é totalmente dispensável e o que realmente importa é o poderio bélico, pronto para aniquilar o que quer que atrapalhe os planos de conquista do imperador. As locações já mostradas eram ambientes inóspitos, como cidades em ruínas, cavernas e uma espécie de base subterrânea, tudo reproduzido com belíssimos efeitos de luz e sombra – os melhores que já vimos em jogos. Todas as fontes luminosas do game realmente iluminam (não somente "brilham"), então, por exemplo, é possível localizar os soldados inimigos pela fraca iluminação avermelhada de seus olhos em ambientes mais escuros, e o fogo é realista de tal forma, que consome aos poucos as vestimentas de inimigos e soldados ISA que se aproximarem descuidadamente, antes de se alastrar por completo.

O som foi desenvolvido em Dolby-Surround 7.1, o que proporciona uma sensação de imersão total e faz sentir as balas passando bem perto de sua cabeça, além da trilha sonora, que acompanha o ritmo da ação – mais cadenciada nas pausas do tiroteio e mais vibrante nas horas do "bota-pra-quebrar". A única ressalva aqui fica para a dublagem,

Realismo absurdo nos gráficos e na IA garantem uma experiência impressionante

O primeiro Killzone foi uma balta decepção... mas este parece que vai cumprir o que promete

Gráficos, som e IA unidos em uma experiência ultrarrealista

bem mal-produzida até onde vimos, pois, a não ser que você esteja olhando para o personagem que fala, dificilmente você saberá de quem é a voz.

ATRÁS DO GATILHO

Killzone 2 é todo em primeira pessoa, e traz tantas novidades ao gênero, que provavelmente irá estabelecer novas diretrizes. Começando pela possibilidade de se entrincheirar, como nos games de tiro em terceira pessoa (*GRAW* e *Gears of War*, por exemplo), mas tudo isso feito sem você poder mudar a visão de primeira pessoa, o que adiciona muita tensão aos tiroteios, já que você nunca saberá o que te espera ao colocar a cabeça para fora de sua proteção.

Durante todo o jogo você estará no controle do Sargento Tomas "Sev" Sevchenko, membro de uma força de elite especial conhecida como Team Alpha. Apesar do jogador não assumir outros personagens, como acontecia no primeiro game, Sev quase sempre estará acompanhado de sua equipe e a interação com os outros membros é quase humana. Os companheiros o avisam de inimigos próximos, o curam quando você se fere – assim como você deve curá-los – e garantem muitos inimigos mortos durante os confrontos, exercendo um papel fundamental e não simplesmente cênico, como em outros títulos do gênero. Isso tudo sem que seja necessário dar qualquer ordem uma única vez: eles tomarão suas próprias decisões.

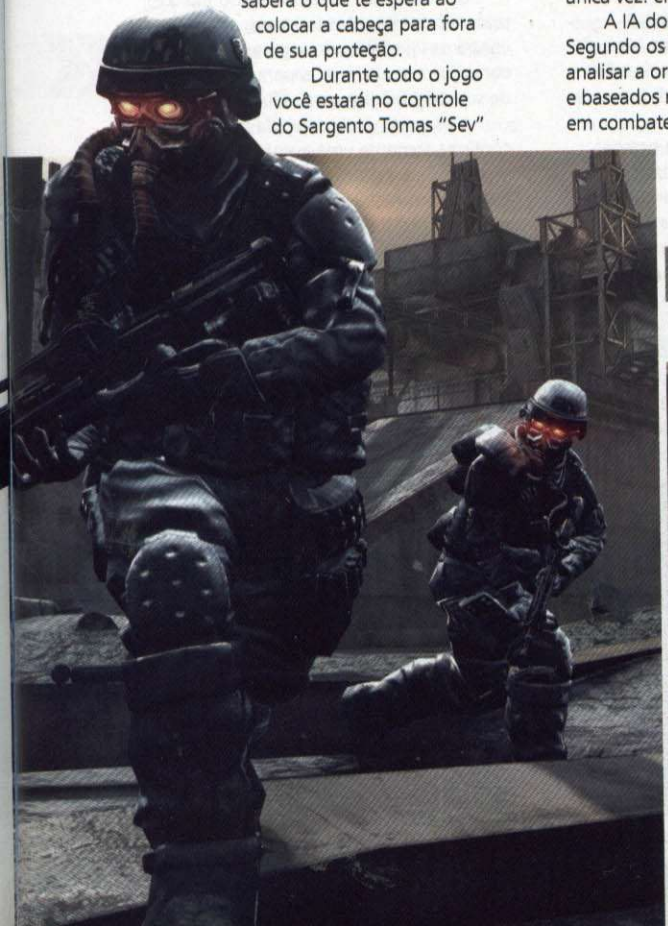
A IA dos inimigos também impressiona. Segundo os desenvolvedores, eles são capazes de analisar a organização estratégica de sua equipe, e baseados nas informações de como você age em combate, adaptam suas próprias táticas para revidar seus ataque.

Existem cerca de 15 tipos diferentes de soldados inimigos, cada qual usando formas específicas de combate, como atiradores de elite que se protegem atrás de trincheiras e coberturas, enquanto outros inimigos chegam lançando granadas de fumaça e atirando freneticamente e, quando estiverem bem próximos, avançam com facas em punho.

O game também usará o controle de movimento do sixaxis para a interação com objetos como válvulas e armação de bombas.

Killzone 2 ainda terá cinco modo multiplayer para até 32 jogadores, com oito mapas diferentes. No multiplayer, você poderá customizar seu personagem e criar clãs para as batalhas online. Nos confrontos entre clãs, os jogadores poderão apostar pontos de reputação, e assim aumentar o prestígio do clã nos leaderboards mundiais.

Depois de quase cinco anos em produção, esperamos que o game seja agradável. Mas temos que confessar: com o que já pudemos experimentar até o momento, este promete "tirar a concorrência das engrenagens".



Você vai pensar que a guerra chegou primeiro na sua sala de estar

Só um brutamontes desse para aguentar a barra na prisão de Butcher Bay

CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

→ **Produtora:** Starbreeze e Tigon Studios
→ **Distribuidora:** Atari
→ **Console:** PS3
→ **Lançamento:** 30 de Junho de 2009
→ **Gênero:** FPS
→ **Expectativa:** ★★★★★

Escape From Butcher Bay, maior e ainda melhor, chega finalmente ao console da Sony

Em junho de 2004 a Vivendi surpreendeu os donos de Xbox com *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, um ótimo FPS com elementos de ação stealth, trama intrigante e protagonizado pelo personagem que popularizou o ator Vin Diesel, Riddick em *Eclipse Mortal* e no próprio *Crônicas de Riddick*, um assassino condenado dotado de sentidos sobre-humanos, como reflexos apurados e a habilidade de enxergar na escuridão completa, devido a um implante feito em seus olhos. Como por essas bandas o Xbox original nunca fez muito sucesso, poucas pessoas puderam por as mãos nesse jogaço – que depois também saiu em versão para PC, mas que não foi lançada oficialmente aqui.

Agora você terá mais uma oportunidade com o remake da primeira aventura acrescido do capítulo extra que intitula o game. Além da expansão, os gráficos, que já eram fantásticos na primeira versão, foram melhorados, bem como a IA dos inimigos, e houve a inclusão de novas áreas ao primeiro capítulo do game. Em *Escape from Butcher Bay*, Riddick foi condenado e aprisionado na pior penitenciária interestelar de todas – no sentido de ser raro que alguém cumpra a pena até o final. Agora ele deve utilizar suas habilidades para escapar do lugar. Em *Assault on Dark Athena*, um episódio que ocorreria na sequência final de *Butcher Bay*, o bad boy acorda de sua prisão crioestática e deve escapar da nave pirata Dark Athena, comandada por uma misteriosa capitã – dublada e digitalizada à partir da atriz Michelle Forbes, de *Battlestar Galactica: Razor* e *Star Trek: The Next Generation* - com quem Riddick parece ter alguma história.

A ação do game rola em primeira pessoa, mas faz o jogador utilizar de muita estratégia e ação stealth para fazer Riddick surpreender seus adversários. Furtivamente, ele deve sair das penumbras dos lugares e executar os inimigos à sangue-frio com suas adagas curvas. Ainda sobre esse aspecto, a violência do game é demasiada, repassando bem a frieza do protagonista, com gargantas sendo cortadas e olhos perfurados.

Outro aspecto interessante do título é poder abater os soldados e usar suas armas contra os inimigos, seja segurando o soldado como um escudo, seja 'separando' o soldado de sua mão biônica para utilizar sua arma.

A primeira versão lançada para Xbox continha somente uma aventura para um jogador, mas a Atari, agora encarregada do título, já prometeu um modo multiplayer para os jogadores se divertirem na caçada pelos becos escuros de Butcher Bay e da Dark Athena.

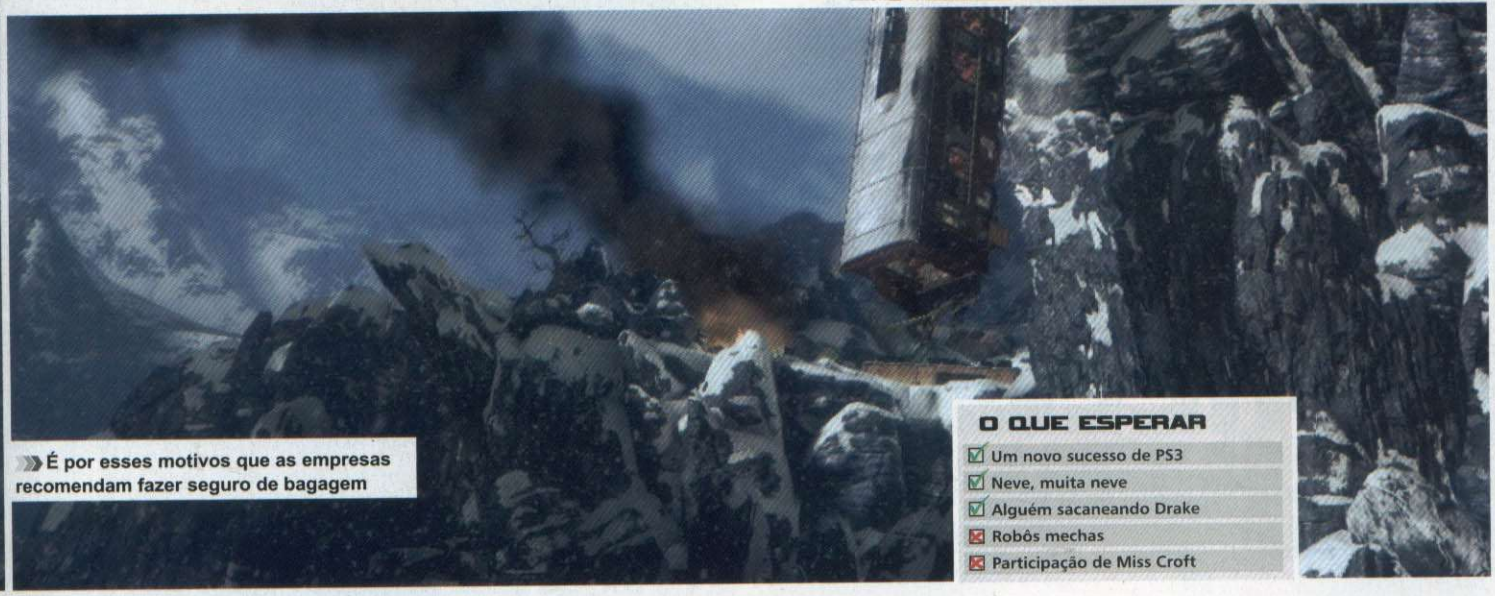
O QUE ESPERAR

- ☑ Remake de um grande jogo
- ☑ Maior, melhor e mais malvado
- ☑ Protagonista bad boy
- ☒ Atuação digna de Oscar
- ☒ Exclusividade da concorrência

A armadura completa é útil para esconder o medo de encontrar o Riddick

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

→ **Produtora:** Naughty Dog Software → **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment
→ **Console:** PS3 → **Lançamento:** 2009 → **Expectativa:** ★★★★★



É por esses motivos que as empresas recomendam fazer seguro de bagagem

O QUE ESPERAR

- ☑ Um novo sucesso de PS3
- ☑ Neve, muita neve
- ☑ Alguém sacaneando Drake
- ☒ Robôs mechas
- ☒ Participação de Miss Croft

Drake troca o sol tropical por neve até o pescoço em seu novo game de exploração

O primeiro *Uncharted* foi uma das grandes surpresas do Playstation 3. Como uma versão "de jeans" de *Tomb Raider*, o jogador encarnava o caçador de tesouros Nathan Drake, desvendando os mistérios de uma desconhecida ilha tropical com florestas exuberantes. Com visual arrebatador, realismo na movimentação e boa variedade de tarefas – com lutas, tiroteio, enigmas e pilotagem –, a qualidade final do game e a boa recepção pelo público – cerca de dois milhões de unidades foram vendidas no mundo – e sua inclusão na nova versão de 160gb do PS3, tudo isso tornou certa uma sequência. E eis que a Naughty Dog anuncia *Uncharted 2: Among Thieves*.

Revelado em um teaser de 30 segundos, Nathan aparece bem machucado, caminhando na neve e pegando uma misteriosa adaga. Também conferimos a abertura, com Drake ainda machucado acordando à bordo de um trem despencando de um penhasco. Foras estas duas animações, só foi revelado que a história se baseará nos relatos das viagens de Marco Polo, explorador veneziano do século XIII que ficou famoso por seus livros dos relato de suas viagens à Ásia Central e o tempo que passou na corte do imperador mongol Kublai Khan, na China – o que deve estar diretamente relacionado ao trecho revelado no teaser.

Apesar dos elogios recebidos, as lutas do primeiro game tiraram a paciência de muita gente pela mecânica travada e ineficiente, compensada pelos tiroteios ao estilo de *GRAW*, permitindo que o jogador se escondesse atrás de pilares e objetos do cenário para escapar das balas – em vez de ficar pulando para os lados, como uma certa exploradora tem que fazer. No novo capítulo, esperamos brigas mais fáceis controlar, pelo menos uma perseguição de moto e pilotagem de avião, mais enigmas e, claro, mais piadas infames do protagonista, e algum personagem passando a perna em Drake logo no início do game, já que o subtítulo *Among Thieves* significa "Entre Ladrões".

Esperamos que o pessoal da Naughty Dog tenha jogado muito *Tomb Raider: Underworld* e melhore ainda mais a ótima mecânica, pois para superar a bela exploradora inglesa, Drake vai ter que mostrar muito mais do que um bom rebolado.

Quem diria que um marmanjo todo machucado competiria com Lady Croft

SHELLSHOCK 2
BLOOD TRAILS

→ **Produtora:** Rebellion → **Distribuidora:** Eidos Interactive → **Console:** PS3
→ **Lançamento:** 02 de Fevereiro de 2009 → **Gênero:** FPS → **Expectativa:** ★★★★★

Terror e violência na guerra do Vietnã no renascimento de um grande clássico de ação

Games baseados em guerra costumam mostrar o soldado que resolve tudo sozinho na base da bala e depois volta para casa cheio de glória e alegria por ter feito um "bem pelo seu país"...exterminando os habitantes de outro. Pois é, pergunte para qualquer veterano de guerra qual é exatamente a glória de ter matado os soldados inimigos. Ainda mais porque é raro que alguém saia totalmente ileso do front, especialmente em uma parte bem difícil de tratar: a psicológica. *Shellshock 2* lida exatamente com esse aspecto, colocando o jogador numa mistura de pesadelo e realidade.

A história se passa durante a Guerra do Vietnã, quando um grupo das Forças Especiais é enviado às florestas do país para recuperar algo conhecido somente como Whiteknight. Nessa busca, um a um dos membros do esquadrão somem sem deixar vestígios, e, passado um mês deste incidente, um dos soldados surge da floresta, totalmente insano, sem se lembrar do que ocorreu com ele e seus companheiros.

O soldado não voltou sozinho, contudo, e o que quer que tenha consumido sua sanidade e seus amigos veio em sua cola e está tentando se disseminar na sociedade. Cabe então a você impedir que isto ocorra.

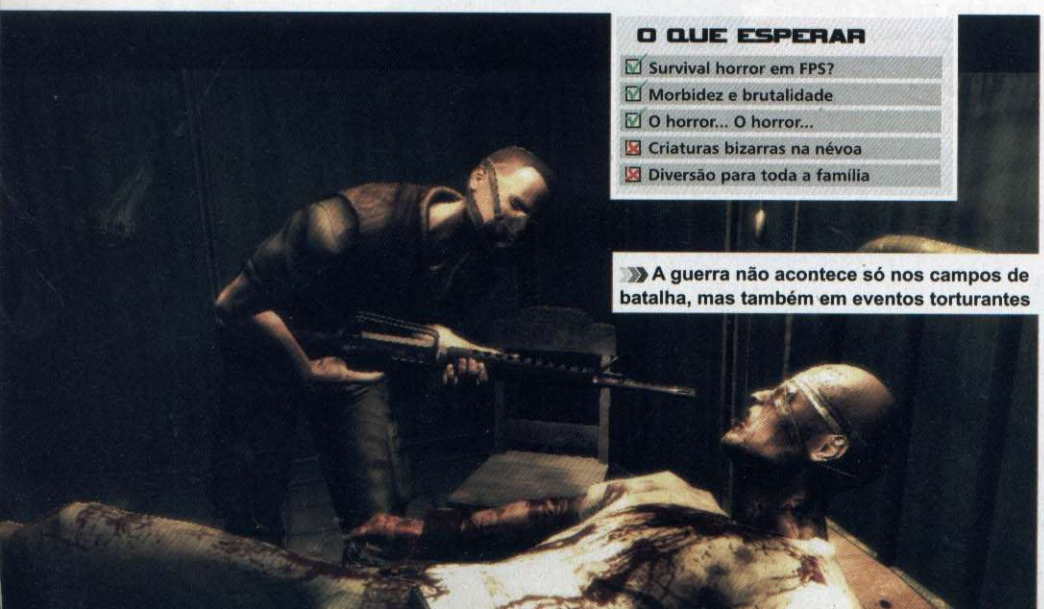
"*Shellshock 2* é bem diferente de qualquer game de tiro em primeira pessoa que você já tenha visto; há momentos em que ele parece mais um filme de terror do que um jogo", segundo Lee Singleton, diretor geral da Eidos Games Studios. "Sobrevivência ganha um novo significado quando você luta em todos os lados do conflito: contra seus inimigos, seus aliados e as vítimas...todos vítimas de Whiteknight, inimigo que não assume lados".

O primeiro jogo da série, *Shellshock: Nam '67*, lançado para os PS2, Xbox e PCs em 2004, não fez lá muito sucesso, mas marcou lugar nos cantos escuros das mentes dos jogadores como um jogo de guerra com cenas violentas e enredo pesado, chegando até mesmo a ser banido na Austrália.

Levando em consideração que a nova versão parece querer acrescentar umas boas pitadas de *Bioshock* às características hiper-violentas do jogo original, *Shellshock 2: Blood Trials* pode ser o ressurgimento da série e uma ótima pedida para todos que gostam de desfrutar de um pouco de vísceras e terror na comodidade do sofá de casa e que também, como nós, se decepcionaram tanto com *Silent Hill: Homecoming*.

O QUE ESPERAR

- ☑ Survival horror em FPS?
- ☑ Morbidez e brutalidade
- ☑ O horror... O horror...
- ☒ Criaturas bizarras na névoa
- ☒ Diversão para toda a família



A guerra não acontece só nos campos de batalha, mas também em eventos torturantes

Desta vez você vai literalmente descobrir todos os horrores da guerra

CM8

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

consulte R$ 149,00 R$ 179,00 R$ 179,00

Preço Imbatível R$ 99,00 cada

R$ 79,00 cada

PlayStation 3
80 GB - Metal Gear 4
R$ 1.999,00

PSP - Core Edition
R$ 599,00

PSP - God of War
R$ 699,00

R$ 99,00
SUCESSO DE VENDAS

TODO O SITE 10X S/ JUROS

DESCONTO 10% BOLETO

VISA

ENTREGA VIA SEDEX

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R$ 169,00 cada

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Conheça os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

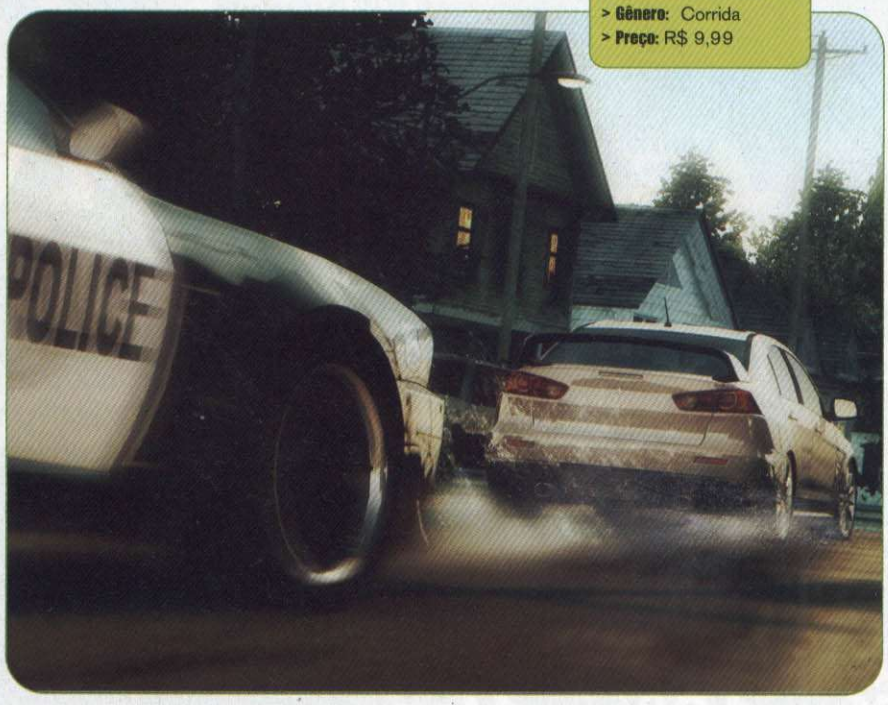
NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Entre no mundo dos circuitos e velocidade para provar quem é o melhor no volante

> **Produtora:** Eletronic Arts
> **Gênero:** Corrida
> **Preço:** R$ 9,99

PERSIGA OU SEJA PERSEGUIDO EM NEED FOR SPEED UNDERCOVER!

Os policiais voltam como nunca neste jogo de ação, perseguição e traição. Corra contra os impiedosos corredores de rua que querem ganhar a qualquer custo. Ganhe respeito e encha sua garagem com os mais rápidos carros. Chegue em primeiro no circuito de corridas e vasculhe a cidade atrás de desafios, mostrando suas habilidades para ser o melhor corredor. Escolha entre Carreira ou Corrida rápida. Você é a caça ou o caçador em *Need for Speed Undercover*!



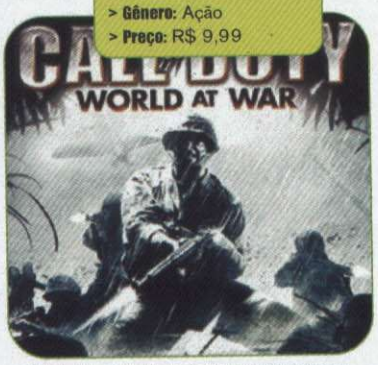
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR

Ainda mais intenso e sobrecarregado com fortes doses de ação e estratégia

Depois do grande sucesso em 2007, *Call of Duty* está de volta no seu celular! Sinta a sensação de lutar como se estivesse na 2ª Guerra Mundial e comande seu esquadrão à vitória nesse jogo de vida ou morte. Tente sobreviver nas maiores batalhas da Segunda Guerra Mundial que levaram à queda das potências do Eixo na Europa e no Pacifico.

> **Produtora:** Glu mobile
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 9,99



© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc.

RESIDENT EVIL DEGENERATION

Abuse de um arsenal incrível para erradicar os zumbis de Raccoon City

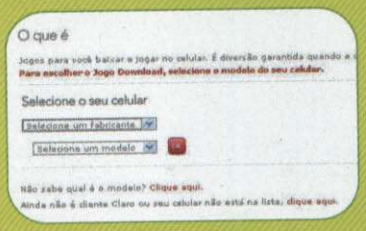
Sucesso nos Consoles e PCs, agora disponível também no seu celular! Baseado no novo filme *Resident Evil Degeneração*, você estará dentro de um aeroporto junto com terríveis inimigos, incluindo zumbis como passageiros, pilotos e cães ferozes. Use pistolas, espingardas e rifles com mira telescópica para enfrentar os diversos zumbis que aparecerão em seu caminho.

> **Produtora:** Glu mobile
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 9,99

© 2008 Capcom Co., Ltd./Resident Evil CG Film Partners. All Rights Reserved.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos

Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

VIRTUA FIGHTER

A série de luta mais técnica dos games ficou versátil para diversão casual

Os maiores lutadores do mundo competem neste incrível jogo de luta, agora em seu celular! Jogue na pele dos personagens brutais deste lendário jogo de arcade, nas arenas originais e com gráficos espetaculares. Seu desafio será combater os melhores das artes marciais em sua busca global para se tornar no campeão *Virtua Fighter*!

SEGA, the SEGA logo and Virtua Fighter are either registered trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil.

> **Produtora:** Tectoy mobile
> **Gênero:** Luta
> **Preço:** R$ 9,99

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE OUTUBRO

1. MADAGASCAR 2
2. FIFA 09
3. SONIC JUMP 2
4. GUITAR HERO III
5. 007 QUANTUM OF SOLACE

Por: Carlos Sá

Monstros titânicos, trilha sonora de cinema e, finalmente, um multiplayer de respeito no PS3

A Insomniac conseguiu criar mais uma série de sucesso no mundo dos videogames para acompanhar o seu *Ratchet & Clank*. *Resistance* chegou no mercado junto com o lançamento do PS3 e foi alvo de muitas críticas positivas e negativas. Muitas dúvidas pairavam sobre o *Resistance 2*, se ele iria conseguir entrar na lista dos jogo inesquecíveis. Pois bem, a segunda versão é impressionante, espantou qualquer dúvida quanto à sua qualidade e garante seu posto como uma das grandes exclusividades de PlayStation 3.

VEIO PARA FICAR

Resistance 2 veio cheio de novidades em relação ao anterior. Ao acabar com os planos dos Quimeras na Europa, Nathan é levado de volta ao Estado Unidos para continuar sua guerra contra os invasores. E é ali que a história se desenrola na maioria do tempo. Ao contrário do primeiro jogo, que passava a impressão de acontecer em uma versão diferente da Segunda Guerra mundial, *Resistance 2* já tem clima mais parecido com os tempos atuais.

Alem da mudança de cenário, a principal mudança que o jogo sofreu foi na jogabilidade. O jogo se tornou muito mais fácil, principalmente pelo fato de não haver mais uma barra de energia, seguindo a tendência dos jogos atuais. A seleção das armas também está muito mais simples e agora só é possível carregar dois tipos de armas e granadas.

A única coisa que não evoluiu muito no jogo foram os seus gráficos. Visualmente *Resistance 2* está muito mais bonito e colorido, mas não evoluiu radicalmente a ponto de se comparar com tops de linha como *Call of Duty 4* e *Metal Gear Solid 4*.

É impossível não ficar impressionado com a qualidade e emoção embutidas na trilha sonora. O som está impecável, com efeitos sonoros bem realistas, bem elaborada divisão em canais, que agem em conjunto com um home theater para simular com perfeição o clima de batalha. Você vai sentir a adrenalina na tela quando surgir na tela um dos novos aliens gigantescos, acompanhados de trilha sonora de tirar o fôlego.

MULTIPLAYER DE RESPEITO

A novidade que mais surpreendeu (e que mais viciou a galera da redação) foi o modo online. *Resistance 2* traz duas modalidades distintas: uma cooperativa e outra classificada como competitiva.

No modo cooperativo você pode jogar com até oito pessoas, e cada uma pode escolher dentre três classes, (soldado, médico, agente especial). As missões se passam em seis locais diferentes e totalmente distintos da campanha offline, o que garante a sensação de uma experiência nova.

O modo competitivo é dividido em quatro modos de jogo diferentes: os clássicos deathmatch, team dethmatch e captura de bandeira (aqui chamada de Core Control). A maior novidade é o modo Skirmish. Neste modo os jogadores são divididos em pequenos esquadrões, e cada um recebe um objetivo distinto ao longo da partida. O que mais impressiona neste modo é o total de jogadores online: 60. Isso mesmo, 60 jogadores ao mesmo tempo e, o mais inacreditável, sem lag ou atrasos, mesmo para uma simples conexão de 1MB.

PARA BABAR

Fã que se preze (e que tenha uns $$$ sobrando) não se contenta com edição normal do seu jogo favorito: quer saber é da "edição limitada especial super luxo de colecionador". *Resistance 2* conta com uma versão limitada bastante atraente que oferece: um artbook de capa dura, box especial, um boneco de um Quimera, uma réplica de uma arma especial, um disco Blu-ray extra com making-of, a edição #0 do HQ da série e uma amostra do romance que será lançado baseado na trama da série. Tudo por US$79,99.

→ **Produtora:** Insomniac Games → **Distribuidora:** SCEA → **Console:** PS3 → **Gênero:** Tiro → **Jogadores:** 1 a 18 → **Online:** Sim

RESISTANC

A moda atual é usar armas enormes que nenhum humano conseguiria carregar, porém nada humilha mais do que apavorar com uma pistola

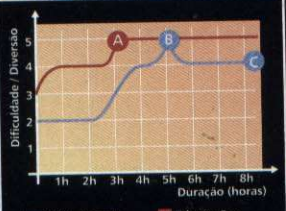
EXCELÊNCIAS

GUERRA TEMÁTICA
Desta vez os aliens invadiram os EUA. A Disneylândia que se prepare

COMPLEXO DE GODZILLA
A moda da vez é colocá-lo em lutas cinematográficas com seres titânicos

MUVUCA ONLINE
O modo multiplayer envolve 60 jogadores nos melhores combates online que um Play 3 pode oferecer

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



A O tamanho e a quantidade dos inimigos aumentam, mas isso aumenta e muito a diversão.

B Em Chicago a quantidade de Quimeras aumenta e muito, morrer se torna fácil mas não frustra.

C Dá mais trabalho acabar com os capangas do que o Daedalus.

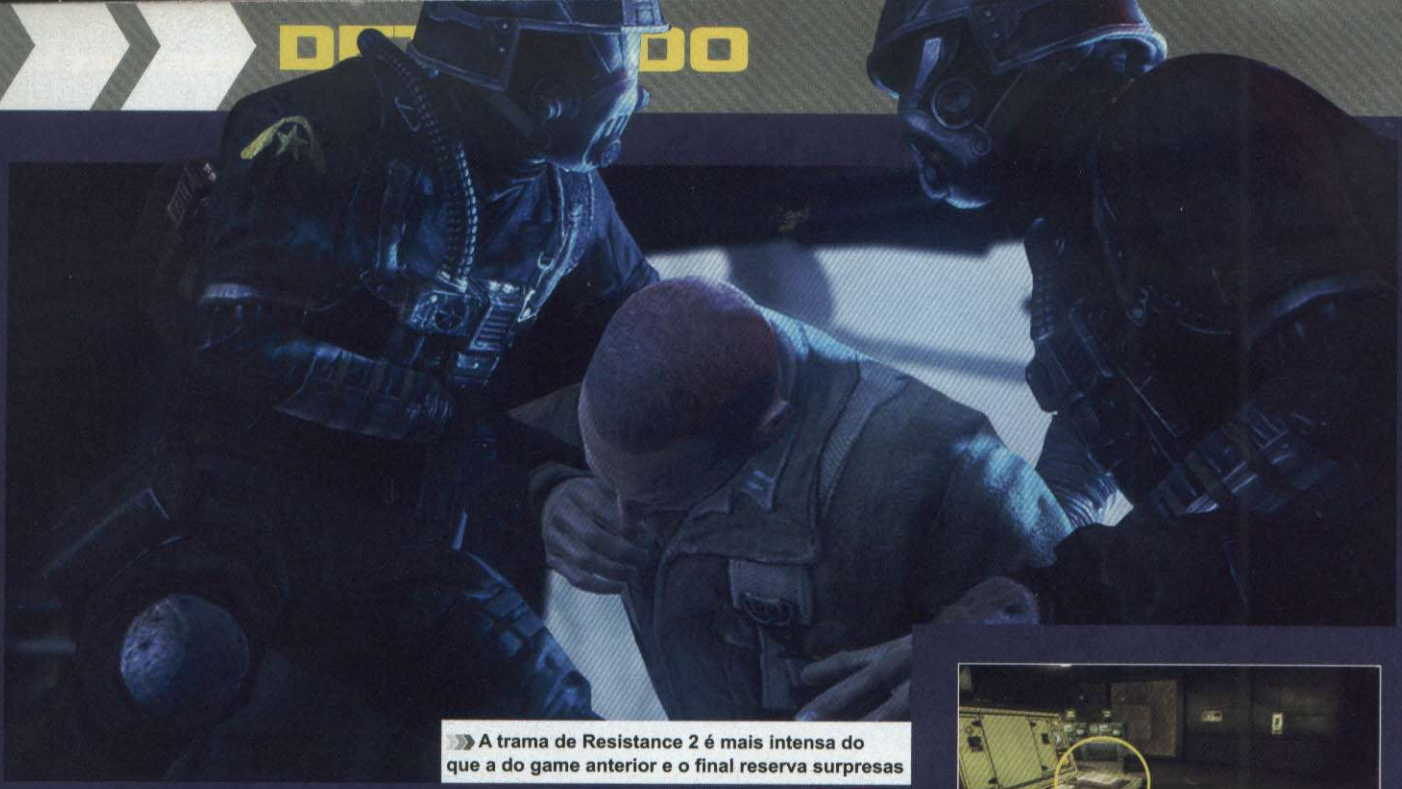
AQUI TEM

- ☑ Coleção Completa de Troféus
- ☑ Localização de Todas as Maletas
- ☑ Roteiro Completo e Guia de Chefes

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

FPS

Inteligência Artificial: ★★★★☆
Sistema de Danos: ★★★★★
Arsenal: ★★★★★
Multiplayer: ★★★★★
Design dos cenários: ★★★★★



A trama de Resistance 2 é mais intensa do que a do game anterior e o final reserva surpresas

ROTEIRO

ESTAÇÃO DA SRPA, ISLÂNDIA

1. Siga o Major Blake após receber o revólver. Entre no barraco, aperte R1 e atire no barril explosivo; use o botão R2 para explodi-lo. Na próxima sala, use o LAARK para acertar as turbinas nas costas do Goliath. Siga o major.

2. No caminho você vai encontrar a arma Bullseye, troque o LAARK por ela e, a partir desse ponto, passe a usar seu tiro secundário (Troféu 1).

3. Mate os quimerianos que aparecerem pela frente. Desça pela passarela e tome cuidado com os Vigilantes, pequenas naves robôs. Prossiga até o ponto no qual o major tenta abrir um portão. Vire-se para o caminho por onde você veio e elimine os quimerianos.

4. Após a animação, o major vai subir na passarela da direita e você deve optar pela rota da esquerda. A maleta está no final dela (Maleta 1).

5. Vá atrás do major até encontrar Goliath. Pegue o LAARK e espere o monstro virar de costas para atirar. Quando acertar, corra atrás do major ou vai ser vítima do ataque do gigante. Atravesse a ponte destruída e tenha cuidado para não cair.

6. Fique de olhos abertos e, quando você entrar em uma área fechada, procure pela maleta. Ela está no chão, bastante à mostra; não tem como perder essa (Maleta 2).

7. Continue no calcanhar do major até dar de cara, mais uma vez, com o gigante. Use pela ultima vez o LAARK e veja o Goliath tombar (Troféu 2). Siga para o final da missão.

SÃO FRANCISCO, CALIFÓRNIA

8. Encontre o major Blake e assista ao ataque do Kraken. Fuja para o único caminho possível. Ao chegar em uma parte onde há água, ignore o sujeito que está pedindo socorro, pois se você botar um dedinho na água será aniquilado pela quimera Furie. Siga pela passarela metálica.

9. Após pegar o revólver, vá ao corredor cheio de caixas e com portas dos dois lados, entre na segunda porta à direita (Maleta 3).

10. Continue em frente e fale com Hale. Elimine todos os quimerianos no caminho até chegar ao seu objetivo. Prepare-se para encarar uma horda. Suba pela escada da direita, acione o botão indicado e vá para a outra estação de controle repetir a tarefa.

11. Ao entrar na sala de controle da direita, a maleta está sobre a estação central (Maleta 4). Após a animação você terá que seguir sozinho. Prossiga pelo único caminho até o elevador.

12. Ao entrar em uma área onde está escrito "4C Generator" na parede, siga à direita das caixas verdes (Maleta 5 e Troféu 3).

13. Entre por uma tubulação e, antes de cair pelo outro lado, elimine os sentinelas. Prossiga até Blake alertá-lo sobre os Drones. Esconda-se atrás da caixa e siga as ordens de Blake. Depois de escapar, você vai encontrar uma área rodeada de água. Espere o Furie ficar do lado oposto e nade até a plataforma central. Repita a tática para chegar na escada.

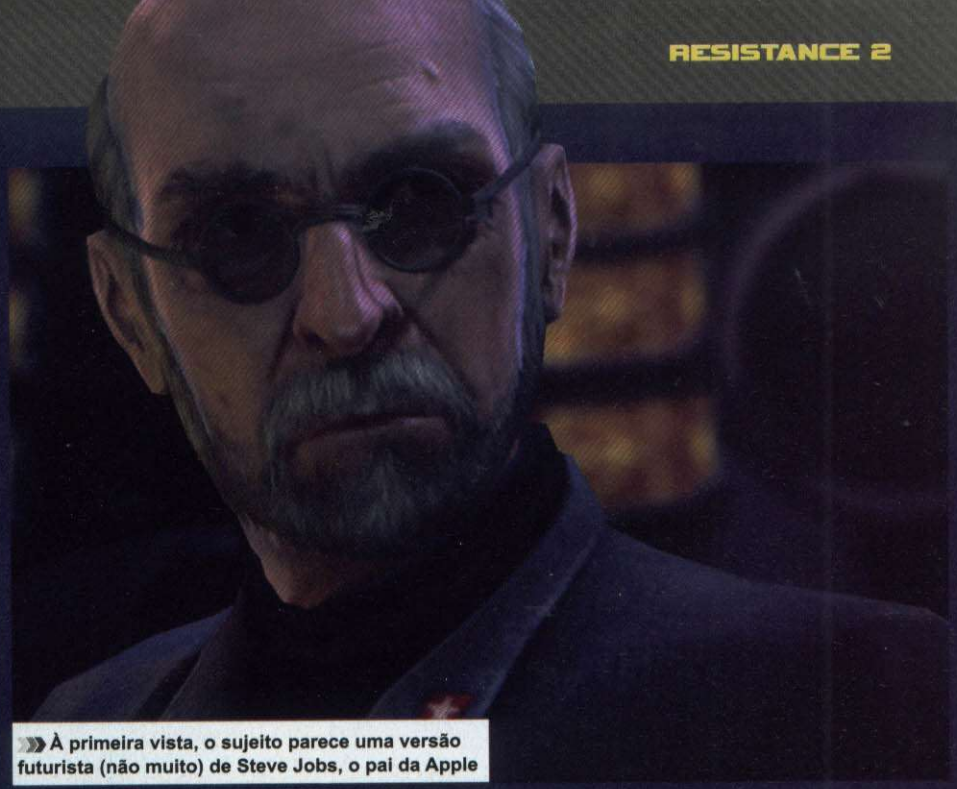
14. Siga em frente até encontrar Malikov. Continue em frente e elimine os inimigos. No caminho há um Ravager, use o disparo secundário do revólver para detoná-lo. Vá em frente até entrar em uma área com dois andares cheia de inimigos; economize as balas do revólver e elimine tudo que se mover. Suba com cuidado para o segundo nível, pois mais inimigos vão aparecer. Use o revólver no Ravager. Siga o Malikov até a Ala de Pesquisa. Desça e pegue o Canhão Pulsar.

15. A maleta está sobre o painel da estação central (Maleta 6). Na próxima sala, fique colado a uma das caixas e espere aparição do Kraken. Continue escondido atrás da caixa quando ele gritar e, assim que ele der um tempo, atire com o canhão. Repita a táctica até o monstro desistir.

16. Vá pela direita e salte para a passarela caída. Siga Malikov até encontrar soldados em apuros. Elimine os inimigos e siga os soldados. A seguir você vai encontrar as armas Fareye e Auger e uma enorme quantidade de inimigos; aproveite a combinação para conseguir os troféus "Atirador Especial", "Estou a Ver-Te" e "Vai Ver se Chove".

17. Após eliminar todos os inimigos, procure pela maleta no caminho (Maleta 7). Depois de deixar Malikov a salvo, desça na área com carros e corra para a direita para pegar o LAARK. Dois Titans vão aparecer armados com mísseis, use o LAARK para eliminá-los. Siga em frente e entre pelo portão.

18. Ao chegar na área alagada, siga pela esquerda nas pedras. Procure avançar só quando os Furies estiverem longe e elimine todos os inimigos até encontrar os inibidores. Depois da explosão, siga em frente até encontrar um elevador. Após a primeira leva de inimigos, quimerianos e sentinelas, siga em frente, e ao virar para a esquerda pela primeira vez, olhe bem para a esquerda e encontre a última maleta da missão (Maleta 8). Após subir pelo elevador, vá ao heliporto e pegue o Canhão Pulsar. O Kraken vai aparecer. Atire para obrigá-lo a recuar e repita quando a arma estiver pronta. O monstro virá com tudo, por isso fique bem longe da borda. Atire quando ele mostrar a cara e procure andar para trás, evitando cair na boca dele. Vire para o seu lado direito para prever o próximo ataque do inimigo e atire. Mais uma vez ele vai se afastar. Repita toda a estratégia até destruir a criatura (Troféu) .



À primeira vista, o sujeito parece uma versão futurista (não muito) de Steve Jobs, o pai da Apple

Não se empolgue com as suas melhores armas contra inimigos fracos, pois os gigantes vão querer vingança

ORICK, CALIFÓRNIA

19. Logo após a emboscada, siga pelos destroços dos veículos e elimine os quimerianos safados. Ajude o esquadrão e depois siga o grupo para ser apresentado ao Quimera camaleão. Avance, elimine alguns sentinelas e prepare-se para encarar seis camaleões. É fácil identificar quando eles vão atacar: a tela treme, e se você estivar usando o controle Dualshock 3, vai sentir a vibração da aproximação.

20. Há uma maleta em uma ponte de madeira no caminho (Maleta 9). Desça o rio e elimine os inimigos pelo caminho. Ao encontrar um motel cuja garagem está cheia de carros, exploda os veículos para garantir a premiação "Máquina Destruidora" (Troféu).

21. Depois de eliminar os inimigos no motel, siga em frente e suba pela escada do lado esquerdo. A maleta está dentro da casa, perto de uma escopeta (Maleta 10). Em seguida, desça pelo buraco na parede à sua esquerda; esqueça os sentinelas que vão aparecer, corra para o lado esquerdo e pegue a LAARK. Fique escondido junto à casa e elimine os sentinelas que aparecerem. Economize o LAARK, pois junto dos sentinelas vem um Titan.

22. Mate o Steelhead sobre um vagão de trem e suba pelo outro vagão perto dele. Tome cuidado no final do caminho. Fique abaixado e saia correndo para a esquerda na saída. Existe no local um canhão que atira assim que você coloca o nariz para fora. Corra para a

A grande atração desta versão são os enormes titãs e as perseguições cinematográficas que eles proporcionam

caixa grande do lado e abaixe-se. Siga com cuidado pela direita da caixa até a próxima proteção; depois é só seguir pela esquerda, sempre abaixado, até chegar na traseira do canhão e desativá-lo.

23. Suba pela escada ao lado e espere no final. Vários inimigos vão aparecer e você terá um reforço para encará-los. Siga Hawthorne e destrua os inimigos pelo caminho até encontrar a Equipe Echo. Siga-os para encontrar outra área com um canhão automático. Vá pela direita, suba por uma rampa ao fundo e suba em umas caixas. Tome cuidado com os quimerianos. Desative o canhão e siga para a nave. Dentro da grande nave, siga pelo único caminho possível e tome cuidado com o Quimera camaleão no caminho.

24. Em um certo momento você terá que se agachar e muitos Leapers vão surgir para atacá-lo. Eles são fáceis de eliminar na porrada.. Destrua a primeira leva, deixe a segunda te matar e repita até conseguir o troféu "Agora é Pessoal" (Troféu).

Os quimerianos são alienígenas dispostos a erradicar os humanos. Bom, muitos já tentaram...

25. Siga em frente e passe pelas passarelas cheias de inimigos. Siga o resto do caminho de olho em mais dois Quimeras camaleão. Continue em frente até eliminar mais quimerianos e suba pelo elevador. Após a animação, siga em frente e tome cuidado mais uma vez com os Quimeras camaleão. Depois de subir por um demorado elevador, tudo vai começar a desmoronar. Fuja rapidamente, pois você só tem dois minutos. O final do caminho está fechado. Fique com sua Auger equipada e destrua todos até que consigam abrir a porta.

TWIN FALLS, IDAHO

26. Siga em frente por dentro do porão da casa (lembre-se de ligar a lanterna). Suba pela escada e saia da casa. Ao sair da casa, procure por um carro que está à esquerda e pegue a maleta que está dentro dele (Maleta 11).

27. Passe por dentro da garagem e, ao sair, entre na próxima casa. No segundo andar, entre no quarto à esquerda para pegar o revólver (ele será muito útil). Saia pela varanda e tenha cuidado, pois alguns Grims vão aparecer. Economize munição e acabe com eles na porrada. No local existem vários Spinners, destrua-os sem dó para conseguir o troféu "Caça ao Bicho" (Troféu).

28. Saia por onde há um carro verde para dar de cara com Hawthorne. Após o papo, passe pela casa à esquerda e entre pelo porão. Elimine os Grims na porrada e suba pela escada. Vire para a direita e pegue a maleta no móvel da esquerda, bem perto da porta (Maleta 12).

29. Vá ao segundo andar da casa e saia pela varanda. Siga em frente e prepare-se para resistir a um monte de Grims. Ao entrar em uma casa, saia correndo para não ser encurralado. Encare outra chuva de Grims do lado de fora. Atire no primeiro Grim com o revólver e espere os outros passarem perto do corpo para apertar R2 para explodir o cadáver e mandar o bando pelos ares. Além de facilitar sua vida, esta estratégia garante o troféu "Eles Fazem Bum" (Troféu).

30. Quando acabar a bala do revólver, equipe a escopeta e procure mirar na cabeça, assim você vai conseguir destruir mais Grims com um só tiro. Suba pela escada de metal à esquerda e siga Hawthorne até encontrar aliados em apuros. O local tem muitos inimigos, elimine primeiro os do telhado. Depois de acabar com os Quimeras,

siga para a rua da direita, onde há um monte de caminhões destruídos; atrás de um deles está a maleta (Maleta 13).

31. Antes de entrar na lanchonete, pegue o lançador de granadas Bellock e guarde ele com muito carinho. Siga seus amigos e elimine todos os inimigos pelo caminho até você sair de um teatro infestado de Grims. Três Titans vão surgir, destrua-os com a Bellock. Siga sua equipe até se dividirem. Siga com Capelli, o carinha de touca. Entre no túnel escuro e ligue a lanterna. No caminho vão aparecer vários Grims, procure ficar com Capelli para combater com mais facilidade.

32. Ao sair do túnel, tome cuidado com os Quimeras – eles costumam jogar muitas granadas de espinhos. Siga Capelli pela porta à esquerda, dentro do próximo túnel. Ao chegar em uma sala alagada, suba na estação de controle no centro e fique de frente para o painel na frente da subida. Ative o botão quando mandarem e corra para perto de Capelli. Prossiga e suba pelo elevador.

33. Ao encontrar a mãe Spinner, suba até o topo e atire no monstro para chamar sua atenção (ela está no centro, logo acima). Ela vai fugir para o outro prédio, então meta chumbo nela. Tome cuidado com os Leapers que aparecem no local. A mãe Spinner vai subir na plataforma onde você está, apenas fuja até que ela suma. Ela vai reaparecer bem no centro da torre. Atire sem piedade, mas não fique na sua frente. Repita tudo até derrotá-la (Troféu).

Se você pensa que só o seu personagem terá acesso a armas exageradas é melhor comprar um colete resistente

BRYCE CANYON, UTAH

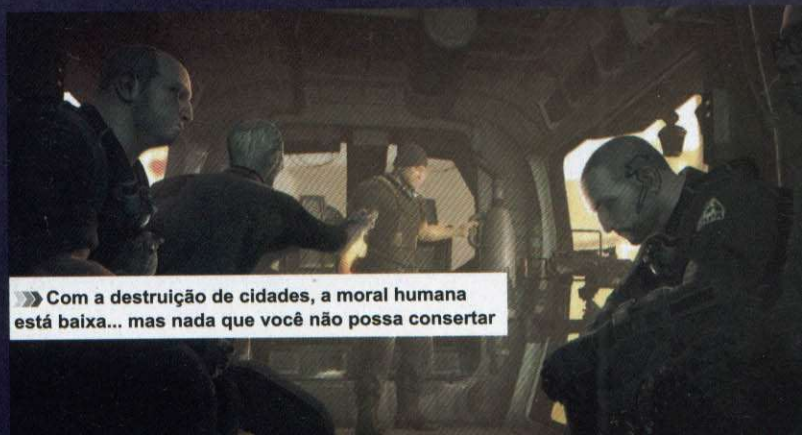
34. A fase começa com o seu helicóptero sob ataque. Elimine os Quimeras do lado esquerdo, no heliporto. Quando o helicóptero virar para o outro lado, atire apenas nos tanques explosivos e não se preocupe com mais nada. Após pousar, troque de arma e siga o pelotão. Tome cuidado neste local, pois existe um Camaleão. Na área seguinte tome cuidado com dois Ravagers. Ao chegar em uma área com andaimes à esquerda, pegue as granadas Ouriço e use-as para ganhar o troféu "Almofadas de Alfinetes" (Troféu).

35. Depois de eliminar os dois Ravagers você verá uma barraca de lona à esquerda, a maleta está lá dentro (Maleta 14). Siga em frente até chegar a um corredor estreito, avance com cuidado até aparecer mais um Ravager. Volte correndo, pois ele não virá sozinho. Elimine todos a uma certa distância e continue novamente o seu trajeto após fazer a limpeza. Pegue a Wraith e siga até o grupo se dividir.

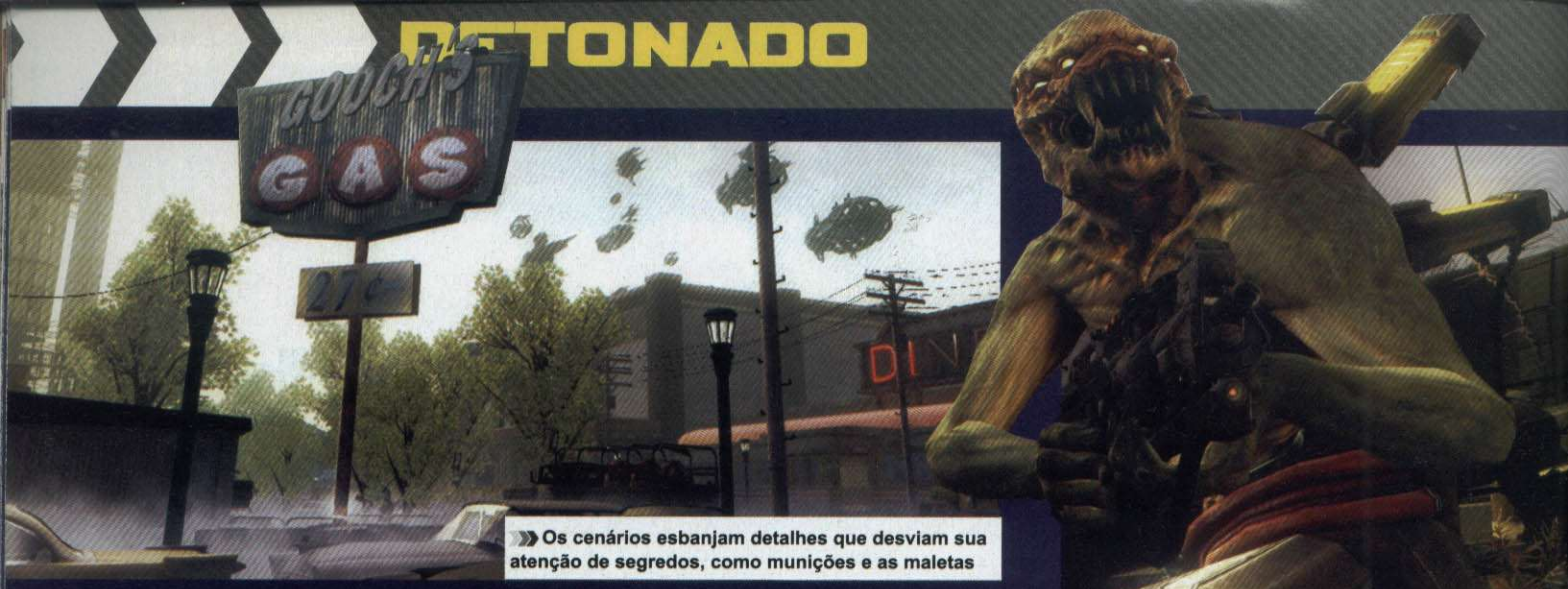
36. Logo após seguir apenas com um soldado, prepare-se para entrar em combate com muitos Leapers. Aperte R2 para ativar o escudo e metralhe todos eles. Seu parceiro vai pro saco, mas não se preocupe: continue em frente, passe por uma porta automática e, antes de passar pela próxima, siga pela direita, pegue a granada Aranha e equipe-a (aperte ↑). Assim que você abrir a porta, jogue a granada (●), dê uns passos para frente e volte. Siga esta estratégia para conseguir o troféu "Liderança Matadora" (Troféu).

37. Assim que você descer por um elevador, saia, equipe a Wraith, acione o escudo e surpreenda os inimigos pelas costas. Afaste-se e espere os aliados passarem por você; mais inimigos virão. Suba pelo elevador com o pelotão e vá abrindo caminho até acionar um botão. Você vai encontrar o Enxame. Assim que você recuperar o controle, fuja como louco, pois não adianta enfrentar o Enxame. Corra para um elevador e verá um soldado correndo até a frente da porta. Pode acontecer do Enxame pegar você, mas insista até conseguir.

38. Você deve entrar em um corredor com portas automáticas. Quando passar pela segunda porta e fizer uma curva à direita, o Enxame vai aparecer. Volte correndo, passe apenas por uma porta e o Enxame vai passar por fora do túnel. Volte para onde ele apareceu e, logo depois desse local, existe um caminho para a direita. A maleta está no final desse caminho (Maleta 15). Encontre Malikov e, no final do corredor, ele vai virar à direita. Siga para a esquerda e pegue mais uma maleta (Maleta 16).



Com a destruição de cidades, a moral humana está baixa... mas nada que você não possa consertar

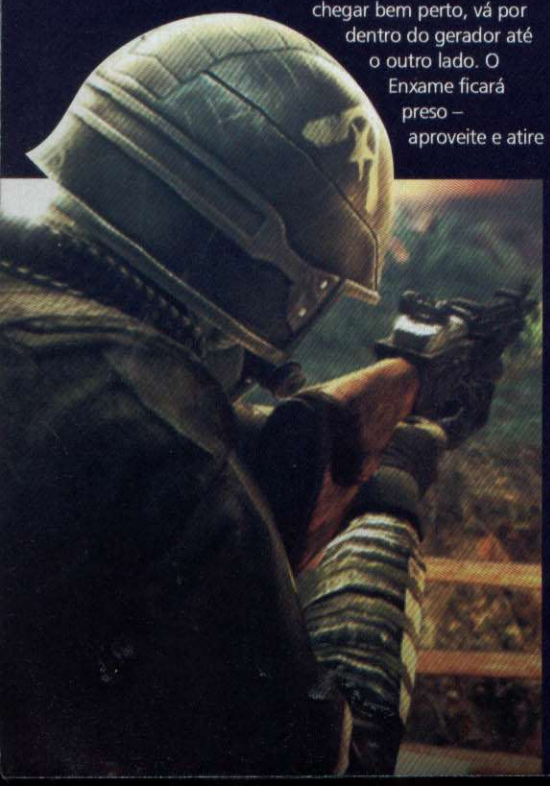


Os cenários esbanjam detalhes que desviam sua atenção de segredos, como munições e as maletas

39. Continue seguindo Malikov até achar uma Fareye. Equipe-a e atire nos Quimerianos do outro lado. Tome cuidado com os dois Ravagers que vão aparecer. Continue na cola de Malikov. Quando chegar em uma ponte de madeira, ele vai descer até o gerador, vá junto e não faça nada: deixe que ele lide com o Enxame. Vá com ele até o próximo gerador. Siga-o até a porta e volte correndo para o gerador (o Enxame vem aí). Mate o Ravager e continue com Malikov. Quando ele correr, vá junto ou o Enxame vai acabar com você.

40. Continue em frente e elimine mais alguns

inimigos. Quando Malikov ativar um gerador, desça pelo elevador à direita. Salte na tubulação, caminhe até o gerador e pegue o canhão. Fique do lado de fora do gerador e, assim que o Enxame chegar bem perto, vá por dentro do gerador até o outro lado. O Enxame ficará preso – aproveite e atire nele. Corra pelo túnel e vá até o próximo gerador. Repita isso mais duas vezes e o Enxame será exterminado (Troféu). Siga Malikov até ver um helicóptero ser abatido por dois Titans. Siga em frente, pegue o LAARK e acabe com os Titans e com alguns Leapers. Siga até o resgate.



CHICAGO, ILLINOIS

41. Siga a equipe Echo e, logo depois de pegar a V7 Splicer, prepare-se para um dos momentos mais desesperadores do jogo: um quantidade enorme de Grims virá na sua direção. Atire de três a quatro lâminas por vez e detone na porrada aqueles que escaparem. Siga em frente até o grupo se dividir. Suba pela escada, entre na casa e desative o primeiro canhão. Você precisa ajudar Warner, para isso elimine os inimigos no caminho até que ele desative o outro canhão. Repita até desativar o ultimo. Siga para o outro prédio e abra a porta na porrada. Vá para fora e caia na água. Nade para o lado esquerdo e suba na rampa.

42. Bem em frente a rampa existe um corpo caído, aproxime-se dele e vire para sua esquerda para ver a maleta (Maleta 17). Atravesse a área alagada e salte sobre os carros até subir nos vagões de metrô. Após desabar no chão, fuja correndo e suba pelas rampas de madeira, pois o local vai inundar. No final, entre no prédio e elimine todos os Grims até a saída do prédio.

43. Você vai encontrar um pelotão em apuros. Ajude-os eliminando os inimigos e tome cuidado especial com o Stalker. Avance e mais Chimeras virão pela frente. Vá até uma van verde do lado esquerdo e pegue o LAARK. Assim que aparecer um monte de sentinelas, volte correndo, pois dois Drones vão aparecer. Atire à distância com o LAARK para reduzir o escudo deles. Continue atirando até que o escudo suma e eles sejam destruídos. Siga o esquadrão, suba na rampa e siga pela esquerda; não se preocupe com os Stalkers. Elimine todos os inimigos no caminho até entrar no prédio. Pegue o LAARK e atire nos Stalkers. Depois de eliminar todos, Leviathan surgirá para fazê-lo tremer.

44. ELimine todos os inimigos pelo caminho até chegar no topo do prédio, onde estão seus aliados. Pegue o LAARK e atire para chamar a atenção do Leviathan. Não precisa ficar atirando nele. Espere ele te agarrar e abrir a boca, atire dentro dela e prepare-se para voar. Suba pelas escadas, atravesse para o outro prédio pela antena caída (a forma triangular). Desça pelas escadas e saia pela janela. O Leviathan vai pegá-lo outra vez. Atire na boca para voar de novo. Siga eliminando os inimigos até achar a saída. Atire no Leviathan para atraí-lo. Assim que as cargas explosivas falharem, atire na passarela com o LAARK e veja o fim do Leviathan (Troféu).

TORRE HOLAR, ISLÂNDIA

45. Suba pela escada, mude a arma para a Marksman e atire nos inimigos mais distantes. Suba pela próxima escada para colocar a carga explosiva no canhão. Desça pelo túnel e passe correndo pela porta da direita para evitar os canhões automáticos. Avance com cuidado, pois o caminho está repleto de inimigos. Na área que parece um vestiario, siga pela esquerda e procure pela maleta atrás de um armário (Maleta 18).

46. Prossiga até descer em uma sala. Do lado de fora há um Stalker. Fique escondido do lado direito e destrua primeiro os sentinelas. Logo na frente da saída há uma passagem subterrânea, corra até lá e pegue o LAARK; use-a para destruir

GUIA DEFINITIVO PARA CONQUISTAR OS TROFÉUS DE RESISTANCE 2

A maioria dos troféus são possíveis de pegar na primeira partida; outros são acumulativos, principalmente aqueles relacionados ao uso de armas. Não precisa se preocupar se o seu herói morrer, isso não vai comprometer a contagem de inimigos mortos. Veja a seguir como conseguir os troféus para incrementar a sua coleção.

Violência!
Destrua 40 híbridos na Campanha para um jogador. Este troféu é fácil de conseguir no decorrer do jogo.

Operações Secretas
Recolha cinco documentos de *info* na Campanha para um jogador. Basta seguir o detonado e coletar cinco maletas.

Reciclador
Derrote o Goliath na Campanha para um jogador. Veja no detonado como derrotar o monstrengo.

Calamares Fritos
Derrote o Kraken na Campanha para um jogador. A estratégia para destruir a criatura está no detonado.

Exterminador
Derrote a Mãe Spinner na Campanha para um jogador. Veja no detonado como derrotar este chefe.

Mata-Moscas
Derrote o Enxame na Campanha para um jogador. Descubra no roteiro como sobreviver aos ataques e derrotá-lo.

Quanto Maiores São...
Destrua Leviathan na Campanha para um jogador. Veja no detonado como derrotá-lo.

Caça Grossa
Derrota um Corsário na Campanha para um jogador. Use a estratétiga indicada pelo detonado.

Não há Esconderijo
Marque e destrua 30 inimigos com o disparo secundário da Bullseye na Campanha para um jogador. O melhor momento para conseguir esta proeza rola durante o passo 2 do roteiro.

Atirador Especial
Elimine 30 inimigos com tiros certeiros na cabeça. Use a mira ativada, Fareye ou Marksman. Deve ser feito na campanha para um jogador. O passo 16 do roteiro é o melhor momento para caçar cabeças, basta treinar a sua pontaria.

Especialista em Explosivos
Elimine 150 mortes com as granadas 400mm da carabina, LAARK ou com as granadas de fragmentação na Campanha para um jogado. Este troféu pode ser conseguido facilmente ao decorrer do jogo, basta lembrar de usar as armas.

Eles Fazem "Bum!"
Destrua 30 alienígenas com o disparo secundário da Magnum na Campanha para um jogador. Acompanhe as dicas do passo 29 para conseguir pegar este troféu sem sofrer muito.

Piromaníaco
Ateie fogo a 100 inimigos com a Bellock, Granada de Combustão, Granada Aranha ou perigos ambientais na Campanha para um jogador. Este troféu você consegue facilmente ao decorrer do jogo. Procure usar mais a granada Aranha, pois ela destrói mais inimigos.

Liderança Cuspidora
Destrua 50 inimigos usando a Wraith com a barreira de forças ativada na Campanha para um jogador. Vá até o passo 36 do roteiro e veja o melhor momento para cumprir a tarefa.

Estou A Ver-Te
Elimine 50 inimigos através de matéria sólida usando a Auger na Campanha para um jogador. Dê um pulo no passo 16 do roteiro; é o melhor momento para conseguir.

Vai Ver se Chove
Usa a barreira de forças da Auger para deter 150 disparos inimigos na Campanha para um jogador. O caos que rola durante o passo 16 é uma ótima chance.

Encontros Próximos
Destrua dez inimigos com um tiro nas cabeças usando a escopeta na Campanha para um jogador. O evento do passo 29 é o melhor momento para pegar este troféu.

Almofadas de Alfinetes
Acumule 50 mortes com a Ouriço na Campanha para um jogador. Veja no passo 34 do detonado qual é o melhor momento para pegar este troféu.

Agora é Pessoal
Acumule 50 mortes em combate corpo-a-corpo com qualquer arma. Vá até o passo 24 do detonado e aproveite o clima de combate para pegar este troféu.

Máquina Destruidora
Destrua 40 veículos na Campanha para um jogador. O passo 20 é a melhor situação para pegar este troféu.

Cuidado Com o que te Rodeia
Acumule 50 mortes indiretas usando objetos explosivos na Campanha para um jogador. Sempre que um inimigo estiver perto de um barril explosivo ou um carro, exploda os objetos.

Irado
Usa todas as Iras pelo menos uma vez no modo Competitivo online. As Iras são vantagens que você pode usar durante as partidas. Aperte ↓ para ativá-las. Algumas Iras são acrescentadas quando o personagem atingir o nível 15. Duas Iras são exclusivas dos alienígenas Quimeras.

Reconhecimento Espectro
Recolha 50 peças de tecnologia-cinza no modo Cooperativo online. Estas peças aparecem após eliminar um Quimera elite, alvos que têm uma estrela vermelha no nome. Se alguém do time pegá-lo antes, não precisa se preocupar: o troféu conta para todos.

Iniciado Espectro
Complete 20 missões na campanha Cooperativa. Basta fazer o seu papel e completar as 20 missões.

Jogador de Equipe
Complete 5 missões com um grupo de oito pessoas na campanha Cooperativa. Não é preciso iniciar a partida com oito pessoas, o que importa é completar as missões com esse número.

Circuito do Dever
Conclua uma missão em cada região na campanha Cooperativa. São seis regiões no total: Chicago, Orick, Bryce Canyon, Bracknell, Axbridge e Holar Tower.

Façam-me Continência
Conquiste a patente de Tenente. Jogue partidas online nos modos Cooperativo e Competitivo. Terminar a campanha no nível Superhuman dá bastante pontos de experiencia.

Colecionador de Armas Exóticas
Acumule 20 mortes com cada arma (inclusive granadas) na Campanha para um jogador. Aproveite a arma Pulse no passo 52 para garantir o troféu.

Mestre Espião
Encontre e colete todas as maletas. Confira a localização delas no detonado.

Caça ao Bicho
Destrua 30 Spinners na Campanha para um jogador. O passo 27 é a melhor chance.

Xenocídio
Elimine mil inimigos na Campanha para um jogador. Seja um caçador impiedoso.

Homem-Ponto
Ganhe um milhão de EXP em jogos classificados no modo Competitivo. Você precisa jogar o modo Competitivo em partidas ranqueadas. Se você for bom vai ganhar, em média, cerca de 40.000 pontos por partida.

Oficial Espectro
Atinja o nível máximo em uma classe na campanha Cooperativa. Existem três classes, basta escolher uma e trabalhar só nela.

Caçador de Arcanjos
Destrua 200 Quimerianos elite na campanha Cooperativa. Os quimerianos elites são aqueles com estrela vermelha no nome.

Descanse Em Paz, Jordan Shepherd
Derrote Daelalus e complete a Campanha para um jogador.

OMGWTFBBQ
Complete a Campanha para um jogador na dificuldade Superhuman. Para habilitar este nível é necessário terminar no Hard.

Maquina Assassina
Elimine 10 mil inimigos em jogos ranqueados no modo Competitivo.

Agente Secreto Espectro
Recolha todos os documentos na campanha Cooperativa. Para conseguir os documentos você precisa completar cada região um certo número de vezes: Chicago (10 vezes), Orick (12 vezes), Axbridge (9 vezes), Bracknell (10 vezes), Bryce Cannon (12 vezes), Holar Tower (8 vezes).

Troféu de Platina
Consiga todos os troféus de bronze, prata e ouro. Boa sorte, vai ser dureza. /o\

o Stalker. Um portão vai se abrir, acabe com os inimigos e siga por ele para colocar mais uma carga explosiva.

47. Siga pelos túneis até se juntar novamente com a equipe Echo. Depois da animação, proteja-se atrás das caixas, pois muitos inimigos irão aparecer. Quando a área estiver limpa, siga a equipe Echo até uma área externa. Elimine os inimigos e no final vai aparecer um Drone. Fique protegido atrás de uma barreira de sacos de areia e atire nele para destruir seu escudo.

48. Continue no calcanhar da equipe. Quando chegar na central de controle, pegue a V7 Splicer e recue, pois um monte de Grims vai atacar. Quando terminar o sufoco, avance para a área externa. Corra para a esquerda e caia no vale, siga por ele elimine todos pela frente até dar de cara com um Titan. Recue um pouco até um monte gramado ao centro – suba nele e o Titan não vai conseguir acertá-lo tão fácil. No caminho você encontra uma Wraith – pegue-a . Desça pelo elevador e siga com o resto da equipe Echo até o momento em que todos se separam. Use a Auger para eliminar os inimigos no caminho.

COCODRIE, LUISIANA

49. Avance até ver os inimigos na varanda de baixo. Acerte primeiro o Ravager e depois os outros que surgirem. Entre na casa e elimine os inimigos no segundo andar. Suba no sótão e pegue a maleta perto do corpo (Maleta 19). Pegue a LAARK e guarde-a. Desça para o segundo andar e acabe com todos inimigos. Quando o Corsário surgir, entre na casa e espere ele ir para a direita da casa. Atire com o LAARK até acabar com ele (Troféu). Saia da casa e vá onde está o corpo do Corsário, suba nele e atravesse para a outra casa.

50. Depois de passar por um beco cheio de caixas você verá alguns Titans ao fundo. Fuja correndo pela ponte de madeira do lado direito, vire à esquerda e suba correndo por uma escada. Pegue o canhão Pulsar e destrua primeiro o Ravager que está do outro lado. Use o canhão contra um dos Titans. Corra para o outro lado, pegue o LAARK e use-o nos Titans. Siga em frente, entre no barco e suba para o segundo andar.Após eliminar dois quimerianos no segundo andar, vire à direita e à esquerda; entre pela porta e pegue a última maleta (Maleta 20) e a Wraith.

51. Suba para o terceiro andar e saia do barco. Ative o escudo da Wraith e acabe com o último Titan. Abra caminho até encontrar Capelli. Você deve impedir o avanço inimigo enquanto ele coloca a bomba no Drone. Proteja-se atrás dos carros e use a granada Aranha. Após acabar com todos, siga por onde eles vieram. Suba pela escada de metal e vá por baixo da ponte até encontrar Blake. Siga sua equipe e tome cuidado com os camaleões no caminho. Elimine os quimerianos e pegue a Auger. Prossiga até encontrar Capelli e a bomba. Logo que subir pelo elevador, um monte de quimerianos vai descer por uma rampa. Ative o escudo da Auger e elimine-os. Surgem dois Titans e mais quimeras. Volte, suba em uma plataforma à esquerda do elevador e pegue o canhão Pulse.

52. Dentro da nave Quimera, siga Capelli até encontrar um Titan. Fique junto de Capelli e use o escudo dele para se proteger até derrubar o Titan. Siga Capelli até se separarem e prossiga lutando sozinho até alcançar seu objetivo. A porta estará trancada: suba na passarela estreita à esquerda. Encontre a Fareye, equipe-a e elimine os inimigos.

53. Daedalus dá as caras. Ele vai destruir um dos lados do teto. Quando ele estiver na mira, atire e repita até ele ir embora. Repita até chegar em um gerador. Atire nos objetivos e ignore Daedalus. Quando destruir o último alvo será o fim dele . Você terá quatro minutos para escapar. Corra de volta, elimine os inimigos usando o poder absorvido de Daedalus. Prossiga correndo até se encontrar com Capelli e assistir ao final do jogo.

Produtoras fazem cenários lindos e detalhados com apenas um objetivo: para você destruir tudo

PLAYSTATION 3
SONY
Detonamos o SLIM!!!
R$ 499,00*
* Promoção para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque
A Venda nas Melhores Lojas!
RICKY Games
Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471
SHOPPING Fiesta
BUNKER GAMES
R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312
SAMPA GAMES
Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654
PLAZA SUL

grand theft IV
Tudo para o seu videogame e PC
Playstation 3
40GB
3x R$ 433,33
sem juros
ou R$ 1.299,99 à vista
Kit Guitar Hero 3
para Playstation 3
3x R$ 133,33
sem juros
ou R$ 399,99 à vista
PSP Slim
3x R$ 216,66
sem juros
ou R$ 649,99 à vista
Playstation 2
3x R$ 116,66
sem juros
ou R$ 349,99 à vista
God of War II
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista
Guitarra
com fio Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista
PC
HD 80GB
Sata 2 à partir de
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista
Memória 1 GB
DDR2 667 Kingston
3x R$ 21,66
sem juros
ou R$ 64,99 à vista
Placa de Vídeo 512 Mb
PCI GF 8800GT DDR3 SLI XFX
3x R$ 283,33
sem juros
ou R$ 849,99 à vista
Gravador de DVD
LG H58N preto
3x R$ 24,99
sem juros
ou R$ 74,99 à vista
Promoções válidas por tempo limitado ou enquanto durar o estoque. Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros
Financiamos em até 3x s/juros ou até 36 vezes*
Aceitamos os cartões
VISA
MasterCard
American Express
Diners Club International
Hipercard
Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Preços especiais para lojstas. Consulte!

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME
222 www.housegames.com.br Tel:3326- 0045
compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos
Controle c/ fio
para Xbox 360
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista
Controle Nunchuk
para Nintendo Wii
3x R$ 29,99
sem juros
ou R$ 89,99 à vista
Pro Evolution Soccer 08
3x R$ 26,66
sem juros
ou R$ 80,00 à vista
PC
PS2
PS3
Volante vibration univ.
com marcha Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista
Visite nossa nova loja ampliada
Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão
mapa de localização
HOUSE GAMES
ONLINE
PABX: (11) 3326-0045 • housegames@hotmail.com Visite nosso site: www.housegames.com.br
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 m. da estação São Bento do Metrô
www.NaçãoDesign.com.br

Por: Leandro Rodrigues

PRINCE

→ Produtora: Ubisoft Montreal → Distribuidora: Ubisoft Montreal

Série renasce mais acessível e com um belo estilo artístico

Em poucos minutos de jogo é possível descobrir a verdadeira idéia da Ubisoft para o novo *Prince of Persia*: adaptar toda a experiência acrobática e a interatividade (elementos que compoem a alma da série nos tempos modernos) para que qualquer nível de jogador possa passear pelos cenários sem arrancar os cabelos de nervoso.

A maior prova disso é que em alguns pulos o sistema chega a aceitar uma certa margem de erro do usúario, colocando o príncipe na posição certa. Além disso, ao pular em postes e vigas o personagem já vira automaticamente para o lado certo para o próximo pulo. Essas melhorias tornam tudo muito mais simples e ajudam a fazer com que a ação não pare – emendar as sequências de movimentos torna-se muito mais intuitivo. Essa facilitação pode desagradar jogadores veteranos, mas a quantidade de peripécias necessárias para atravessar os cenários aumentou muito para compensar.

A vida também ficou mais fácil ao trocar sopapos com os monstrengos. A quandidade de combos aumentou e usam no máximo sequências de três botões. E não é só isso: as novas batalhas só rolam na formação "2 x 1" (o príncipe e Elika contra um monstro qualquer) e os comandos de defesa, esquiva e contra-ataque pipocam na tela para avisar a hora certa de apertar botões.

Revolucionar o sistema de combate tirou um pouco da emoção do combate, mas as mudanças de câmera e movimentos estilosos enganam e fazem o jogador acreditar estar em grandes batalhas.

Este visual sereno do príncipe é só enganação, pois o cara passa 100% do tempo fazendo piadas cafonas

PINTADO NA HORA

Já que é para mudar, a Ubisoft decidiu mudar tudo mesmo. A produtora gastou todo o seu talento para criar o melhor efeito de Cel Shading (filtro que deixa os traços com cara de desenho animado) já visto. Os personagens e cenários parecem desenhados à mão, algo muito similar ao que foi visto em *Okami* (PS2), porém evoluído dezenas de vezes.

Os cenários são vastos e repletos de detalhes. No primeiro momento tudo feio, sem vida – mas depois basta encontrar um ponto de purificação e tudo será pintado e transformado em tempo real, na sua frente. Esses pontos estão espalhados por vários cenários e só podem ser ativados com a ajuda de Elika, a indispensável coadjuvante do novo príncipe da Pérsia. É ela que promove as principais mudanças no quesito interação.

Ao usar um pulo duplo, escalar um local ou até mesmo durante as batalhas, ela sempre entra em ação com um simples clique no botão ▲. Inclusive, para desespero dos mais conservadores, a garota é tão eficiente que salva o herói de todo e qualquer risco de morte. Pule com alegria no maior abismo que encontrar: você nunca vai se esborrachar com Elika, a superbabá, por perto.

Com o auxílio da garota o príncipe é capaz de correr em paredes (muito mais do que o de costume), dar pulos a uma distância absurda e até mesmo – pasmem – voar pelos cenários. As habilidades de Elika são tão vastas que ela poderia chutar a bunda do príncipe e salvar o mundo sozinha (isso nos pouparia da quantidade obscena de piadas e gracejos que o herói despeja o tempo todo).

Mesmo com essas superhabilidade beirando ao absurdo, tudo fica perfeitamente amarrado ao novo enredo que explora a mitologia zoroastrista (antiga religião criada na Pérsia) e dá uma elegante cara de fábula à *Prince of Persia*.

Enfim, se você quer um jogo bonito, mas que não abusa do ultrarealismo e não faz ninguém se descabelar pelo desafio irritante, esse com certeza é o seu jogo.Os veteranos vão chorar e torcer o nariz, mas certamente perceberão que o desafio não diminuiu tanto e que, na verdade foi transformado e concentrado em alguns aspectos da aventura. E não deixe de jogar até o fim para curtir um desfecho surpreendente (principalmente depois dos créditos). ›

A ORIGEM DO BEM E DO MAL

Zurvan, um dos deuses da mitologia zoroastriana, tinha uma espécie de obsessão por herdeiros. Por mil anos ofereceu sacrifícios em busca do desejado filho, porém sem sucesso. Cansado de tantos fracassos, ele começou a desconfiar da eficácia dos rituais.

Quando já estava despido de sua fé, Zurvan acabou conseguindo, enfim, ter dois filhos: Ormazd, que ele consagrou aos seus sacrfícios; e Ahriman, relacionado às suas dúvidas e questionamento da fé.

Zurvan prometeu que o primeiro, a quem ele dedicou o seu amor, seria rei. Mas Ormazd ofereceu tal privilégio para o irmão, mesmo Ahriman sendo o filho renegado de Zurvan. Assim começou uma guerra entre o bem e o mal, onde tudo que Ormazd fazia era considerado bom e reto, enquanto os atos de Ahriman eram sempre malignos e tortuosos.

Em *Prince of Persia*, o espírito de Ahriman é representado pelo pai de Elika. Por outro lado, Ormazd é quem fornece os poderes para que a garota consiga fazer todos os movimentos especiais do jogo.

OF PERSIA

→ Console: PS3 → Gênero: Ação → Jogadores: 1 → Online: Sim

Acostume-se com esta cena: seja lá onde o príncipe for, Elika vai na cola para ajudar (ou para pentelhar)

AQUI TEM

- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Lista de Combos
- ☑ Resumo da Trama

EXCELÊNCIAS

PRÍNCIPE DAS MULAS
Durante o jogo inteiro você é obrigado a ajudar e até a carregar Elika nas costas

OKAMI DA PERSIA
Nos pontos de purificação o efeito visual é muito parecido com o de Okami, do PS2.

BABINHA
Os sistemas de batalha e controles estão simplificados. Até você vai conseguir jogar.

Jogo Disponível
www.claroideias.com.br
Claro
idéias

AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 8,5
EXCELENTE

BÚSSOLA

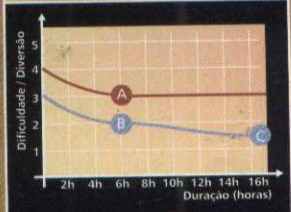
Ficou perdido, sem saber em qual direção deve seguir para chegar ao próximo ponto do jogo? Não se preocupe, basta apertar e segurar ▲ para que Elika solte uma esfera de luz que mostrará exatamente o caminho que você deve fazer. Tente não se prender demais aos caminhos determinados e explore tudo para pegar mais esferas azuis.

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★☆☆
Atrações Extras: ★★★☆☆
Sistema de Câmeras: ★★★★☆
Chefes: ★★★☆☆

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



A O jogo começa empolgante, mas a repetição de fases e inimigos tira o entusiasmo depois da metade do jogo.

B A dificuldade que já não é grande, fica ainda menor depois que você habilita os poderes.

C Nas últimas horas da aventura, o príncipe consegue eliminar os adversários antes da luta.

As batalhas estão mais bonitas, com muitas variações estilosas de movimentos e finalizações

ROTEIRO

-INTO THE STORM-

1. Assim que começa a partida, uma garota pula em cima do herói. Siga a garota e aperte ✖ para pular e para conseguir correr pelas paredes (basta pular na direção da parede). No beco, faça os comandos que o tutorial mostra para superar sua primeira batalha.

2. Agora você já sabe que o nome da garota é Elika. Escale a parede que ela subiu (aperte ✖), pule nas paredes para correr e aperte ✖ para pular para terra firme. Pegue a garota no colo e leve-a até a próxima tela. Acabe com o guarda e siga em frente. Use as paredes para conseguir chegar até o final da passagem, pulando sempre que estiver no final da caminhada.

3. Acabe com mais dois guardas e use R2 para descer pela parede. Siga Elika até a entrada do templo. Escale a parede do lado esquerdo

do portão usando as fendas do local. Gire a alavanca e desça com sua nova amiga. Use a alavanca do lado direito da porta. Siga pelo corredor e desça pela passagem do lado direito. Acabe com o pai de Elika e, quando a tela ficar cinza, aperte R2 para defender o golpe.

4. Após a destruição da Árvore da Vida, siga rumo à saída. Aperte ▲ para fazer Elika dar um golpe na criatura e desfira um golpe no monstro. Siga para a saída e abra o portão usando o dispositivo do lado direito. Siga pelo corredor em ruínas e, no último buraco, durante o pulo, use o botão ▲ para que Elika o ajude a transpô-lo.

5. Aperte SELECT para entrar no World Map. Acompanhe o tutorial e escolha um dos destinos disponíveis. Aperte ✖ para confirmar e SELECT para sair do mapa. Você pode apertar ▲ para que Elika solte uma luz que mostra o caminho.

RUINED CITADEL -KING'S GATE-

6. Siga pelo caminho até chegar à entrada da caverna. Pule com a ajuda da sua parceira para chegar ao outro lado e, em seguida, pule na parede da esquerda. Grude na fissura e siga em frente. Pule na parede do lado oposto e aperte ● para usar a argola e chegar ao alto. Adiante, corra na parede do lado esquerdo e aperte ● para usar a argola. Vire para a esquerda e use as barras para chegar até o fundo. Suba pela fissura da parede esquerda e continue pulando pelas seqüências de madeiras.

7. Gire pelas fissuras até chegar ao alto. Pule no pilar do lado direito e pendure-se nas plantas das paredes para chegar do lado esquerdo. Continue pulando nos pilares e nas plantas até chegar ao alto da torre e encontrar o ponto de purificação. Uma criatura está protegendo o local: detone-a e fique atento aos botões que aparecem na tela.

8. Com a vitória, Elika está pronta para purificar o local. Aperte ▲ repetidamente sobre a área que emana energia até que tudo volte ao normal. Para fazer isso nos próximos pontos de purificação você precisa coletar as sementes de luz (bolinhas azuis).

9. Pule no dispositivo do lado direito do portão e pule para o pilar logo em frente com a ajuda de Elika. Desça até a parte mais baixa, vire à esquerda e pule nas vigas e mastros. Escale a parede e use a parede do lado esquerdo para chegar ao vão no final da passagem. Desça até o chão e pule nos mastros. Desça pela rachadura até o portão.

10. Vire para o lado esquerdo e use as plantas para chegar ao alto. Use a parede do lado esquerdo para ir até o fundo do corredor. Vire para a direita, suba pelas plantas e continue em frente. Suba na plataforma usando as flores e o nível da água do local vai subir. Passe com cuidado pela ponte de madeira e siga pela plataforma inclinada. No meio da queda, pule e suba pelas flores, continue em frente e repita o processo na próxima plataforma. Pule em frente e use sua amiga para chegar ao outro lado. Desça pela ladeira e vá ao segundo ponto de purificação. A batalha aqui é um pouco mais difícil – defenda-se e use os contragolpes.

THE VALE -THE CAULDRON-

11. Pule das plantas no pilar logo a sua frente.

desça até o final e vire à direita. Use a parede e a vegetação para chegar à plataforma em frente. Vire à esquerda e siga pelo corredor, sempre usando as paredes.Siga pelo grande portão com fundo azul rumo ao seu próximo destino. Neste novo corredor, use os pilares para chegar ao outro lado e suba pela grande parede no final. Depois de um rápido papo com Elika, siga pelos mastros à sua frente e depois vire à direita. Ao pular no segundo pilar, o príncipe e sua companheira caem.

12. Elika está presa e você precisa salvá-la. A inimiga que aparece está no alto de uma das plataformas. Use o pilar atrás da garota para chegar até sua inimiga, vire à esquerda e dê um golpe na mulher (que vai desaparecer). Volte à área onde Elika está e faça o caminho pelo pilar do lado oposto até chegar à mulher, que novamente vai sumir. Repita o primeiro caminho que você fez e desça à área central para finalmente entrar na briga.

13. Acerte combos curtos e rápidos com ■. Fique de olho na defesa e nos botões que aparecem na tela quando você cai no chão. Quando a luta terminar, purifique o local.

ROYAL PALACE -THE CAVERN-

14. Use o pilar mais alto para seguir para sua próxima parada. Pule contra a parede e suba dois níveis pelas argolas. Vire à direita e pule em um novo pilar e desça. Corra pela parede do lado esquerdo e use os anéis para chegar à plataforma. Inverta e use a parede da direita para chegar à próxima plataforma.
Na bifurcação, vire à esquerda e siga pela caverna até chegar ao portal. Continue pela esquerda, pule duas plataformas e quando começar a escorregar, um pilar vai cair; pule rapidamente para a direita. Continue pelo caminho no alto pulando pelas vigas até alcançar a plataforma no centro e entrar em mais um confronto.

15. O guerreiro do local é imune a golpes de espadas e magia. Evite ficar perto para não ser pisoteado (se isso acontecer, aperte seguidamente ■ para escapar). Apenas aperte ▲ para usar os golpes de Elika e empurrar o gigante na direção do precipício. Repita o esquema várias vezes até que ele perca o equilíbrio. Quando isso acontecer, aperte várias vezes ■ para derrubá-lo. Purifique o lugar (custa 60 sementes de luz). Entre no mapa, selecione o templo e aperte ▲ para ir lá.

» Esse é Hunter, o monstrengo mais genérico do cardápio. Acostume-se a ele

LISTA DE COMBOS

Diferentemente dos jogos anteriores da série, agora o príncipe sem nome possui diversos combos que só podem ser usados contra um inimigo de cada vez. Eles possuem diferentes categorias, confira cada um deles e escolha os seus golpes preferidos.

Combos Normais
Finalização de combo: ■, ■, ■, ■
Combo com Elika: ▲
Combo com Elika: ■, ■, ■, ▲
Combo de Arremesso: ●

Combos da Elika
Finalização de combo: ■, ■
Finalização de combo: ▲, ■
Finalização de combo: ■, ▲, ■
Finalização de combo: ▲, ▲

Combo de Arremesso
Finalização de combo: ■
Finalização de combo: ▲, ▲, ■
Finalização de combo: ▲, ■, ■
Finalização de combo: ▲, ■, ▲, ■

Combos Acrobáticos
Finalização de combo: ■, ■, ■
Finalização de combo: ▲, ▲, ■
Finalização de combo: ▲, ■, ■
Finalização de combo: ▲, ■, ▲, ■

Combos de Agarrão
Finalização de combo: ✖, ■
Finalização de combo: ✖, ▲, ■
Finalização de combo: ✖, ▲, ▲
Finalização de combo: ✖, ●

Combos Aéreos
Finalização de combo: ■
Finalização de combo: ▲, ■
Finalização de combo: ▲, ▲
Finalização de combo: ●

PRIMEIRO PODER

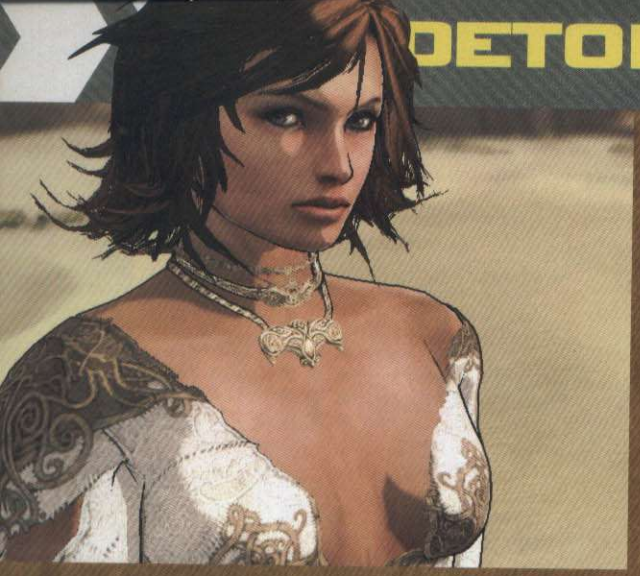
Durante sua passagem pelas primeira quatro regiões em busca da purificação do ambiente você precisa coletar ao menos 60 sementes de luz azuis espalhadas pelo mapa. São elas que destravam o poder que você usará na segunda parte do roteiro. Caso não tenha conseguido o número necessário, volte aos locais já explorados e colete novas esferas.

TREE OF LIFE -TEMPLE-

16. É hora de escolher um dos quatro poderes para desbloquear. A ordem só interfere nas fases que serão liberadas para você explorar. Recomendamos que escolha primeiro o vermelho (Step of Ormazd). Fique em cima da esfera no chão e aperte ▲ para desbloquear o poder. Você automaticamente é encaminhado para um local onde aprende a usar o poder. Corra até o símbolo vermelho na parede e aperte ▲ várias vezes para voar. Siga até o final do caminho e passe pelo portal azul. Selecione um dos destinos que estão piscando na cor vermelho.

RUINED CITADEL -THE SUN TEMPLE-

17. Para chegar ao próximo destino, use o poder de teletransporte para ir direto para King´s Gate. Aproveite que você está de volta a esse local para pegar esperas que antes estavam inacessíveis. Passe pelo portal e desta vez vire à direita; pule nos mastros e no meio da ladeira, pule na parede até chegar ao inimigo. Acerte combos rápidos nele e tente prensá-lo contra a parede. Pule na parede ao fundo e siga para a esquerda. Continue em frente até encontrar o símbolo vermelho, use o pulo duplo e depois o símbolo. No meio do caminho um inimigo ataca você; ele já é familiar, mas desta vez ele usa ataques que podem deixar a tela toda negra. Quando isso »



Os pulos ficaram mais fáceis. Nos postes você já fica na posição para o o próximo salto

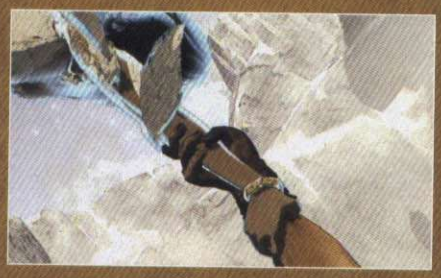
acontecer, segure o botão de defesa e dê um contra-ataque. O monstro vai fugir e você deve usar uma longa seqüência de símbolos e também fissuras nas paredes para reencontrá-lo um pouco mais no alto. Continue com os combos curtos e depois purifique o local.

-THE WINDMILLS-

18. Use o símbolo vermelho na área onde você fez a última purificação e siga pela seqüência de pilares. Use as argolas no teto para chegar até o próximo inimigo. Ele já é conhecido, mas aqui o melhor é usar o poder de Elika para derrubar o monstro no abismo e poupar tempo.

19. Na frente do local da batalha existem mais pilares: passe por eles e, com a ajuda das argolas, faça uma seqüência de pulos pelos mastros e paredes. Escale o último grupo de paredes em um beco bem escuro. Ignore a passagem do lado esquerdo e continue em frente em uma longa passagem de corridas pelas paredes. No final do caminho há mais um inimigo – se você for rápido é possível acertá-lo sem que ele apareça de vez.

20. Um pouco mais à frente existe uma parede onde você deve correr e usar uma argola que mal é possível enxergar. Escale a parede à sua frente, mais uma vez com a ajuda da argola, e corra pelas paredes da direita. Ao chegar na ponte, vire à esquerda e atravesse-a. Use o símbolo vermelho ao fundo mas tome cuidado, pois no meio da sequência é necessário usar algumas argolas. No final do caminho há o primeiro quebra-cabeça do jogo. Primeiro movimente a alavanca do lado esquerdo e deixe os símbolos no alto em vermelho e azul. Vá à alavanca da direita e movimente-a uma vez no sentido anti-horário. Depois volte a alavanca da esquerda e deixe os símbolos como azul e azul. Vá à alavanca da direita e movimente duas vezes no sentido anti-horário. Use os dispositivos que foram liberados.



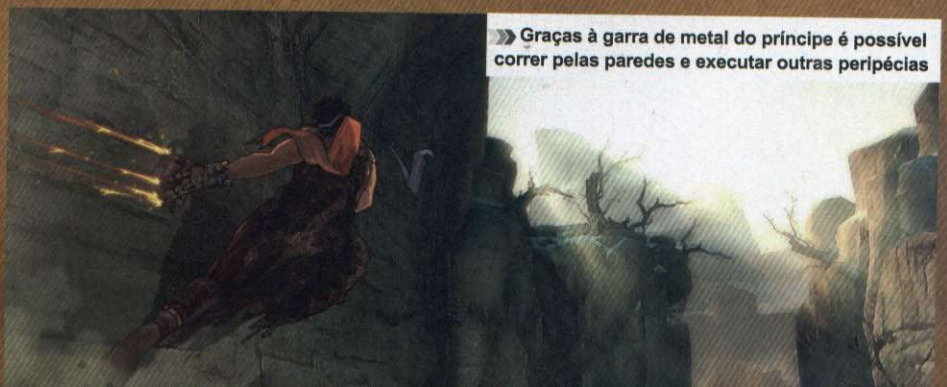
21. Corra pela parede do lado esquerdo e tome cuidado com as bolas negras. Use a argola e pule na viga. Espere a roda ficar com a tábua para cima e use-a para escalar. Pule na viga e depois para terra firme para mais um quebra-cabeça. Certifique-se que os símbolos estejam na ordem branco, azul e azul. Gire uma vez a alavanca da direita; volte e deixe os símbolos como azul, vermelho e branco; gire outra vez a alavanca da direita; por último, deixe os três símbolos em azul e movimente mais uma vez a alavanca da direita. Use os dispositivos que foram liberados.

22. Passe rapidamente pela porta e tenha cuidado com a gosma negra. Corra pela parede do lado esquerdo e use as duas argolas para chegar no alto. Na batalha, o inimigo é o mesmo, portanto use a mesma estratégia. Tome cuidado, pois ele fica totalmente escuro por alguns instantes. Nessas horas, só ataque com o príncipe – Elika não pode atacá-lo. Suba pela argola e purifique o local.

THE VALE
-MACHINERY GROUND-

23. Siga pela viga que está na frente do ponto que você purificou. Pule no mastro e desça dois níveis. Vire para a direita e siga pelos mastros. No final do caminho, suba pela argola, pule na plataforma do lado direito e siga pelas paredes. Acabe com o inimigo na plataforma do centro. Siga pelo corredor usando as paredes e o mastro.

24. Na primeira bifurcação, vire à esquerda e suba. Passe por um corredor sinistro, cheio de gosma preta; para isso, use dois pulos duplos. Logo à sua frente há uma sequência longa de corridas pelas paredes e pulos por plataformas.



Graças à garra de metal do príncipe é possível correr pelas paredes e executar outras peripécias

Kid Games
Venda e Assistência Técnica
Acesse nosso site:
WWW.KIDGAMES.COM.BR
e conheça os mais novos lançamentos!
Eu cresci com você!
Arte by [[UNREAL]] - Melke Andre
Kid Games: há 19 anos trabalhando com confiança e credibilidade.
Férias Divertidas Kid Games
© 1989-2009 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com.br
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2° Piso - Águas Claras/DF - http://www.kidgames.com.br - Site 100% Seguro

Além de explorar o cenário, você ainda precisa carregar Elika para todos os lados

Quando chegar ao local com iluminação amarela, os símbolos vermelhos vão começar a aparecer. Utilize-os.

25. Ao final do caminho há uma batalha mais complexa esperando por você. Acerte combos curtos com a ajuda da Elika. Sempre que o inimigo ficar escuro, ataque só com o botão ■. Em alguns momentos ele pode evocar outra criatura; aperte rapidamente o botão que aparece na tela quando isso acontecer.

26. Suba pela argola na rua em frente e pegue o caminho para a esquerda. Espere a roda parar e passe pulando pelo meio dela. Siga pela parede do lado direito e pegue a argola. Escale até o alto do prédio e, depois de uma conversinha, continue pelo mastro em sua frente. Tome cuidado para não cair das várias argolas que aparecem. Prossiga e desça pela parede ao fundo, mas não se esqueça de usar mais algumas argolas para chegar ao topo do prédio novamente. Lá no alto, vá ao ponto de purificação e salve o local e a sua própria pele.

-RESERVOIR-

27. Use o dispositivo do lado direito do ponto de purificação. Pule nos mastros e corra pela parede do lado direito, usando as argolas. Na plataforma grande, acabe com mais um inimigo. Siga pela parede da direita e tome cuidado com as gosmas espalhadas. Pule nos mastros, suba pela vegetação e pela argola. No final do caminho, pule no mastro e siga pelo caminho estreito. O resto do caminho siga pela parede do lado direito, usando as fendas e argolas que estão espalhadas

28. No final do percurso há mais um inimigo. Mantenha combos curtos e, quando ele ficar todo negro, não use os ataques de Elika. Quando os ataques do príncipe começarem a ricochetear, passe a usar somente os ataques com ▲. Purifique o local e volte para o templo para habilitar o poder amarelo (Wings of Ormazd).

TREE OF LIFE -TEMPLE-

29. Ao voltar para ativar o segundo poder, o pai de Elika está esperando para enfrentá-lo. O combate é simples, mas você vai lutar sozinho. Aplique vários combos curtos e sempre que se aproximar use ● para jogar o cara para o alto. No final da luta, Elika volta e coloca o pai para correr.

SEGUNDO PODER

Só siga para o templo para habilitar o Wings of Ormazd caso já tenha coletado 170 sementes de luz. Caso você não tenha conseguido o número necessário, volte aos locais já explorados e colete mais das esferas azuis.

MARSHALLING GROUND -RUINED CITADEL-

30. Teletransporte-se para The Sun Temple e use o símbolo vermelho do local. Vire para a direita e siga pelos mastros e vigas. No final do caminho, suba pelas fendas que estão na parede e, no alto do prédio, acabe com o inimigo.

31. Pule na parede do lado direito e siga pelas fendas, sempre desviando das bolas negras. Corra pelas últimas paredes e pule para o chão firme. Vire para o lado direito, use o primeiro símbolo amarelo e os personagens vão voar (desvie dos obstáculos usando o analógico esquerdo). Depois de passar por três desses símbolos, acabe com o monstrengo que aparece e suba a parede que está na sua frente, usando a argola. Purifique o local.

MARTYR'S TOWER -RUINED CITADEL-

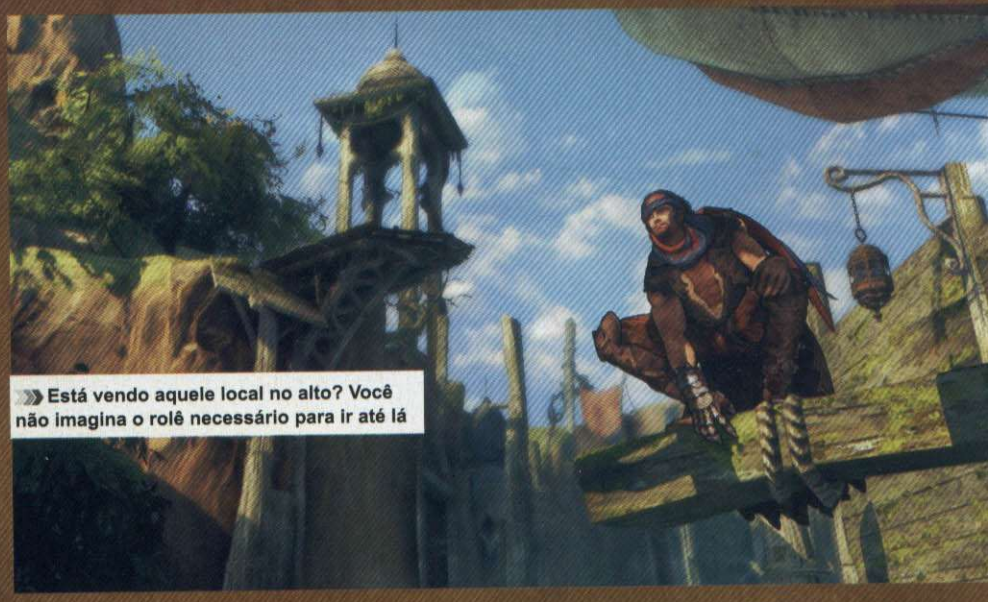
32. Vire para a direita e siga pela parede da esquerda. Corra usando as argolas e depois pegue o novo corredor do lado esquerdo. Continue pelos pilares e paredes adiante. A região já é conhecida, The Windmills. É só seguir sempre em frente – no caminho, porém, é preciso enfrentar inimigos. Siga em frente pelos mastros. Desta vez não vire para o lado esquerdo – como fez da primeira vez –, então continue em frente. Use o pulo duplo para chegar na plataforma do outro lado e use três símbolos amarelos, mas lembre-se de desviar do caminho. Dentro da armadilha, pule na fissura do lado esquerdo e desça até o fundo do poço. Corra pela parede do lado esquerdo, siga por essa parede sempre usando os mastros e fendas, mas tome cuidado para não cair no lago negro. Escale a parede e suba pelas vigas.

33. O local parece um labirinto, portanto aperte sempre ■ para se localizar no meio da bagunça. Chegando no lago, enfrente outra vez o inimigo conhecido. Ele vai vai encurralar o príncipe várias vezes, por isso fique esperto para apertar o botão que aparecer na tela. Use a parede e o mastro ao fundo, do lado direito, para escalar e chegar até o símbolo amarelo. No final do caminho, tenha cuidado, pois o voo para do nada. Suba pelos mastros e purifique o local.

HUNTER'S LAIR -RUINED CITADEL-

34. Use o símbolo amarelo em frente ao ponto de purificação. Assim que terminar o voo, vire para a esquerda e use as paredes ao fundo para chegar ao outro lado. Passe pelo corredor usando as argolas e continue em frente. Suba pela parede

usando mais argolas e corra pela parede do lado direito. Em frente à porta, vire à direita e observe Elika abrir o grande portão. Entre e use os símbolos vermelhos e amarelos para chegar ao confronto final com Hunter. Acerte-o com vários combos e o chão vai se abrir. Repita a tática no segundo andar e o chão vai se abrir novamente. Desça pelas ladeiras e termine com o inimigo de uma vez. Faça o caminho de volta usando os símbolos coloridos e tome cuidado durante o voo para não bater em nada.



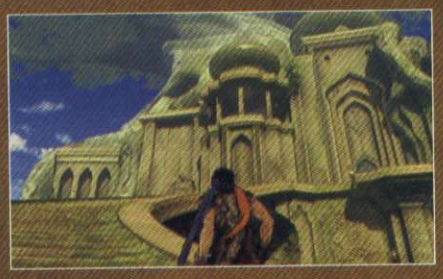
Está vendo aquele local no alto? Você não imagina o rolê necessário para ir até lá

ROYAL PALACE -ROYAL GARDENS-

35. Para chegar ao seu próximo destino você pode optar por ir a pé ou se teletransportar para The Cavern. Nós usamos o teletransporte. Suba no poste em frente ao ponto em que você apareceu e use as argolas para chegar no alto; vire à direita e siga pelos pilares até a plataforma. Aqui existe um símbolo amarelo que você pode usar só para pegar mais algumas sementes.

36. Vire à esquerda e siga pelos novos pilares, desta vez com pulos duplos. Escale a parede cheia de argolas e siga pela parede da esquerda até a entrada da caverna. Use mais uma vez a parede da esquerda e pegue o símbolo amarelo. Siga para os próximos dois símbolos. Para isso, corra pela parede ao fim de cada voo.

37. Na nova área existem dois quebra-cabeças, um de cada lado. Vamos à solução do desafio da esquerda: existem quatro alavancas em meio a um monte de círculos, duas na frente e duas mais ao fundo; movimente primeiro as da frente (gire a alavanca da esquerda uma vez no sentido horário e a da direita uma vez no sentido anti-horário); vá até as alavancas do fundo e gire ambas uma vez cada no sentido anti-horário. O lodo negro deve chegar ao centro da tela.



38. Vá para o lado direito e movimente primeiro o grupo da frente: gire a alavanca da esquerda uma vez no sentido anti-horário, e a da direita uma vez no sentido horário. Corra para o fundo e mova as alavancas do local: mova a da esquerda duas vezes no sentido anti-horário; e a da direita uma vez no sentido horário.

39. Volte ao começo desta área, pule na plataforma do centro e use o símbolo amarelo. Ao chegar no novo local, tente purificá-lo e prepare-se para uma luta. Esse inimigo é cheio de frescura: fique atento para os botões que aparecem no alto da tela, pois eles indicam quais golpes podem ser utilizados a cada momento. Se surgir ■, só será permitido atacar com este botão e assim por diante. Depois de se livrar dele, purifique o local definitivamente.

-CORONATION HALL-

40. Pule na plataforma do lado esquerdo e na parede do mesmo lado. Use os pilares e paredes para continuar em frente e chegar até o próximo inimigo. Acabe com ele e siga pelas paredes em frente, sempre correndo e desviando das bolas de gosma negra.

41. Ao chegar na entrada do castelo, vire à esquerda e use os pilares para alcançar a porta. Vire à esquerda novamente. Siga pelos pilares do corredor e use também as argolas no teto. Pare e elimine um adversário antes de continuar pelo corredor. Assim que chegar à parede da caverna, continue usando os pilares e a parede esquerda. Mantenha o dedo no botão ● para usar as argolas

Seja para conseguir pulos duplos ou para salvá-lo de quedas, Elika está sempre por perto

Não tem como evitar. Ao ver os cenários gigantescos, você vai pensar: "Cara! E agora, por onde eu começo?

nas quinas. Ao chegar à plataforma, utilize o símbolo amarelo e desvie das dezenas de pilares que aparecem no caminho durante o voo.

42. Ao chegar no ponto de purificação, Elika fica presa. Vá para cima do inimigo e ele vai sumir. Continue atrás dele e uma grade se abrirá. Siga pelo caminho no meio do lodo e corra até o final do corredor. Na nova sala, Elika reaparece. Vá até o fundo, suba pela argola do lado direito e corra pelas paredes e mastros. Continue subindo, tomando cuidado com os monstros por cima de você; só pule quando eles estiverem longe. Quando alcançar novamente a superfície, acabe com seu inimigo mais uma vez. Quando a luta terminar, siga para o Templo.

TERCEIRO PODER

Só siga para o templo para habilitar o Breath of Ormazd – poder verde – caso já tenha coletado 340 sementes de luz. Caso não tenha conseguido o número necessário, volte aos locais já explorados e colete novas esferas.

THE VALE -CONSTRUCTION YARD-

43. Para atingir seu próximo destino, teletransporte-se ao Machinery Ground. Pule no símbolo vermelho, corra pela parede e postes. Acabe com o inimigo e continue pelas paredes. Cuidado com as bolas negras que impedem sua passagem pela barras. Ao chegar na cabana, use a parede do lado esquerdo para chegar ao símbolo verde. Corra pela parede até chegar a terra firme novamente. Observe a ilha ao fundo. Suba pela parede do lado esquerdo e pule na primeira plataforma. Movimente-a no sentido anti-horário e pule para a segunda. Movimente essa também no sentido anti-horário, pule para a terceira e faça o mesmo ritual. Retorne para a segunda, movimente-a no sentido horário e pule para a primeira. Gire duas vezes no sentido anti-horário e pule para a quarta. Siga direto para a plataforma da frente e pule na ilha. Acabe com o inimigo e purifique o local.

-HEAVEN'S STAIR-

44. Siga até Machinery Ground. Use o símbolo em frente ao ponto de purificação e depois pule para as paredes do lado esquerdo. Vire para a direita e use os pilares e argolas para prosseguir.

45. Ao chegar no local, use o símbolo verde e corra pela parede, desviando-se dos inúmeros obstáculos. Na próxima sala você vai encontrar quatro símbolos verdes; cada um leva a uma argola que você precisa desativar. Assim que ativar as quatro, desça e gire a alavanca do lado direito até alcançar a plataforma no alto. Pule no mastro à sua frente e vá para a área externa. Pule no símbolo verde e corra pela parede. No final da escalada, vença o inimigo e purifique o local.

-THE OBSERVATORY-

46. Siga em frente até chegar no portão do castelo. Siga pelos símbolos vermelhos e verdes. Tenha cuidado, pois é necessário usar várias argolas no meio do caminho. Vá até o local da batalha e prepare-se para encarar Alchemist. Comece com combos curtos e, em seguida, use o poder de Elika. Quando a batalha estiver perto do fim, o inimigo vai fugir. Use o símbolo vermelho e corra pela parede. No meio do caminho, elimine dois inimigos fracos com a magia de Elika. Ao reencontrar Alchemist, detone-o com combos. O local começa a desmoronar, corra usando os símbolos e argolas para chegar em terra firme.

CITY OF LIGHT -TOWER OF ORMAZD-

47. Teletransporte-se para City Gate. Vire para o lado direito e desça pela plataforma escorregadia. Pule nos postes pra chegar do outro lado. Siga pela parede da direita e use as plantas para chegar à outra ladeira. Pule no plataforma mais alta e acabe com o inimigo.

48. Esse é o primeiro chefe do jogo que realmente dá um grande trabalho. Você não pode causar dano a ele com nenhum tipo de golpe, portanto faça com que ele siga você até um dos pilares de madeira no canto da arena. Quando ele chegar perto, espere até que ele tente pisar em você e aperte ■ para se desvencilhar; acerte então vários golpes. Quando ele for encurralado na parede, vai tentar pisar de novo e você precisa apertar ■ para desvencilhar-se e jogá-lo no pilar. Repita o procedimento três vezes para se livrar dele.

49. Quando tudo começar a ruir, suba pelas argolas e depois pelos anéis externos da torre. Ao chegar no alto, o monstro vai derrubar a plataforma que você deveria purificar. Desça pelas plataformas inclicadas e use a sua garra para descer até a sacada mais baixa e purificar toda a região.

-QUEEN'S TOWER-

50. Desça pelo buraco que a grade deixou. Vire para o lado direito e use o pulo duplo para alcançar a plataforma na sua frente. Use os pilares do lado direito e acabe com o inimigo no fundo. Vire para a direita e use mais um pilar, continue pelo caminho até chegar ao centro do castelo, vire para a esquerda e suba pelas frestas na parede. Cuidado com as bolas negras deste local. Acabe com mais um inimigo e vire para a direita. Escale a torre pelas frestas e passe pelas bolas negras.

Use o símbolo verde dentro da nova torre. Tenha cuidado, pois a corrida pelas paredes é longa e tem vários obstáculos. Para desviar basta um passinho para as laterais. No fim do caminho, mais uma vez o confronto é com o gigante de pedra. Espere uma das portas abrir e fique na frente dela. Espere que ele tente pisar em você e aperte ✖ para desviar. Depois faça o mesmo processo e jogue-o no abismo.

QUARTO PODER

Só siga para o templo para habilitar o Hand of Ormazd – poder azul – caso já tenha coletado 540 pontos de luz azuis. Caso não tenha conseguido o número necessário, volte aos locais já explorados e colete novas esferas.

ROYAL PALACE -SPIRE OF DREAMS-

51. Teletransporte-se para Royal Gardens. Pule na plataforma mais baixa e siga pelos mastros do lado direito. Siga pela ponte que se forma e acabe com mais um inimigo. Corra para o lado direito, use a nova ponte e corra pela parede da direita. Movimente a manivela para fazer o elevador subir e use os símbolos azuis na parede para chegar ao alto da torre. Entre um símbolo e outro, use os ganchos. Também é necessário usar alguns pulos duplos. Suba mais um nível com o elevador e prepare-se para lutar. O inimigo já é conhecido, mas tome cuidado: um buraco surge no meio da tela e ela vai tentar derrubá-lo a todo instante.

-ROYAL SPIRE-

52. Volte à Royal Gardens. Desta vez, pule na plataforma mais baixa do lado esquerdo e siga pelos pilares e paredes. Tome cuidado com as bolas negras. Um pilar no centro da tela exibe um símbolo azul, espere que ele apareça e só então pule. Siga pelas paredes usando símbolos e pulos duplos até chegar ao elevador. Use a manivela para subir e repita a estratégia para eliminar sua inimiga.

-THE PALACE ROOMS-

53. Vire à direita e desça pela parede da torre (acompanhe o rastro na parede). Entre no castelo e vire à esquerda. Passe pelos pilares e siga pelo caminho sempre para a esquerda. Abra o portão e use os símbolos coloridos. Agora são três níveis de batalha.Na primeira parte você deve acertar todas as ilusões e quando tudo desaparecer parta para a briga como fez na fase anterior. Assim que ela fugir, passe pelo portão que abriu e prossiga usando os símbolos.

54. No segundo andar não há segredos: continue descendo a porrada para cima da sua adversária e quando ela sumir novamente, use mais uma vez os símbolos coloridos. No terceiro andar surgirão várias Elikas, você deve adivinhar qual é a verdadeira. Para isso basta se jogar da torre e a verdadeira vai se revelar. Na última batalha, acerte vários combos na sua adversária e siga pelos símbolos para fugir da torre que começa a desmoronar na sua cabeça.

CITY OF LIGHT -TOWER OF AHRIMAN-

55. Vá para City Gate. Siga pela parede do lado direito até o final, sempre explorando a vegetação e tomando cuidado com as bolas negras. Dentro do castelo, siga até a sala central e use o poste para chegar no nível mais alto. Pule na parede e use o símbolo azul para chegar até o nível mais alto. Escale as paredes e siga para o lado externo do palácio. Use as vendas para chegar no próximo andar e vá para a direita para chegar na sacada.

56. Puxe a argola do lado direito e use as fissuras para chegar do outro lado. Gire a manivela. Outra fissura ficou alinhada, suba e pule em mais uma argola no andar de cima. Pule para o outro lado e gire a nova manivela duas vezes. Atravesse para o outro lado, gire a manivela e puxe a argola. Volte a primeira manivela anterior, gire-a mais uma vez e escale todas fissuras que se formaram até o alto.

57. Corra para o lado direito e pule no símbolo azul. Prepare-se para mais uma batalha. tática é a mesma: atraia o gigante para uma das pontas do cenário, espere ele tentar esmagar você e aperte ■. Empurre-o para beirada e aperte ■ novamente quando ele tentar esmagar o herói mais uma vez.

O novo príncipe veste-se como um mendigo e fala como um canastrão de filmes B... mas ainda assim gostamos dele

Elika e o príncipe formam a dupla perfeita. Logo de cara rola um entrosamento... ou não.

-CITY OF LIGHT-

58. Siga para Queen´s Tower. Desça pelo caminho de madeira e depois pule para a direita. Siga pelo longo caminho de paredes infestadas de gosmas pretas. Tome cuidado e não pare em nenhum momento, caso contrário, uma delas pode pegar você. Ao chegar no inimigo use a mesma tática, mas desta vez você deve empurrá-lo para dentro da armadilha do lado esquerdo.

-WARRIOR'S FORTRESS-

59. Use a passagem que está aberta e corra pela parede da direita. Passe pelos mastros para chegar ao portão. Siga pelos símbolos coloridos até chegar ao inimigo. Na primeira parte a tática é a mesma, acrescentada das beiradas cheias de gosma. Depois que você derrubar o inimigo uma vez, ele voltará pegando fogo. Nesta parte da luta, basta desviar dos seus golpes para que ele morra sozinho. Em seguida é hora de fugir. Carregue a princesa no colo até o símbolo verde e pule nele. Corra pelo caminho em ruína. Seja rápido para não perecer.

TREE OF LIFE -TEMPLE-

60. Aqui uma grande corrida até chegar ao grande portal. Corra e use todos os símbolos. Não é muito difícil, mas se você errar uma vez, já era, e será obrigado a voltar ao começo da área.

61. Hora de enfrentar novamente o pai de Elika. Acerte combos curtos e tome cuidado na defesa, principalmente na hora em que aparecem os comandos na tela. Assim que terminar essa primeira parte, o rei pula no lodo e começa uma perseguição pelas paredes. Corra pelas paredes sem parar para não ser alvejado. Sempre que aparecer uma bola amarela no cenário, pare, espere a onda negra passar e abaixe-se. Siga até os pontos de purificação e aperte ▲ para acabar com o inimigo.

62. Durante os créditos, leve Elika para o lado de fora do templo, depois destrua as quatro árvores do lado de fora. Volte ao templo e destrua a árvore no centro. Leve a esfera de luz até o corpo da garota.

A purificação da natureza parece uma mistura de Okami com comercial de desinfetante

www.GameOne.com.br

Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2

Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

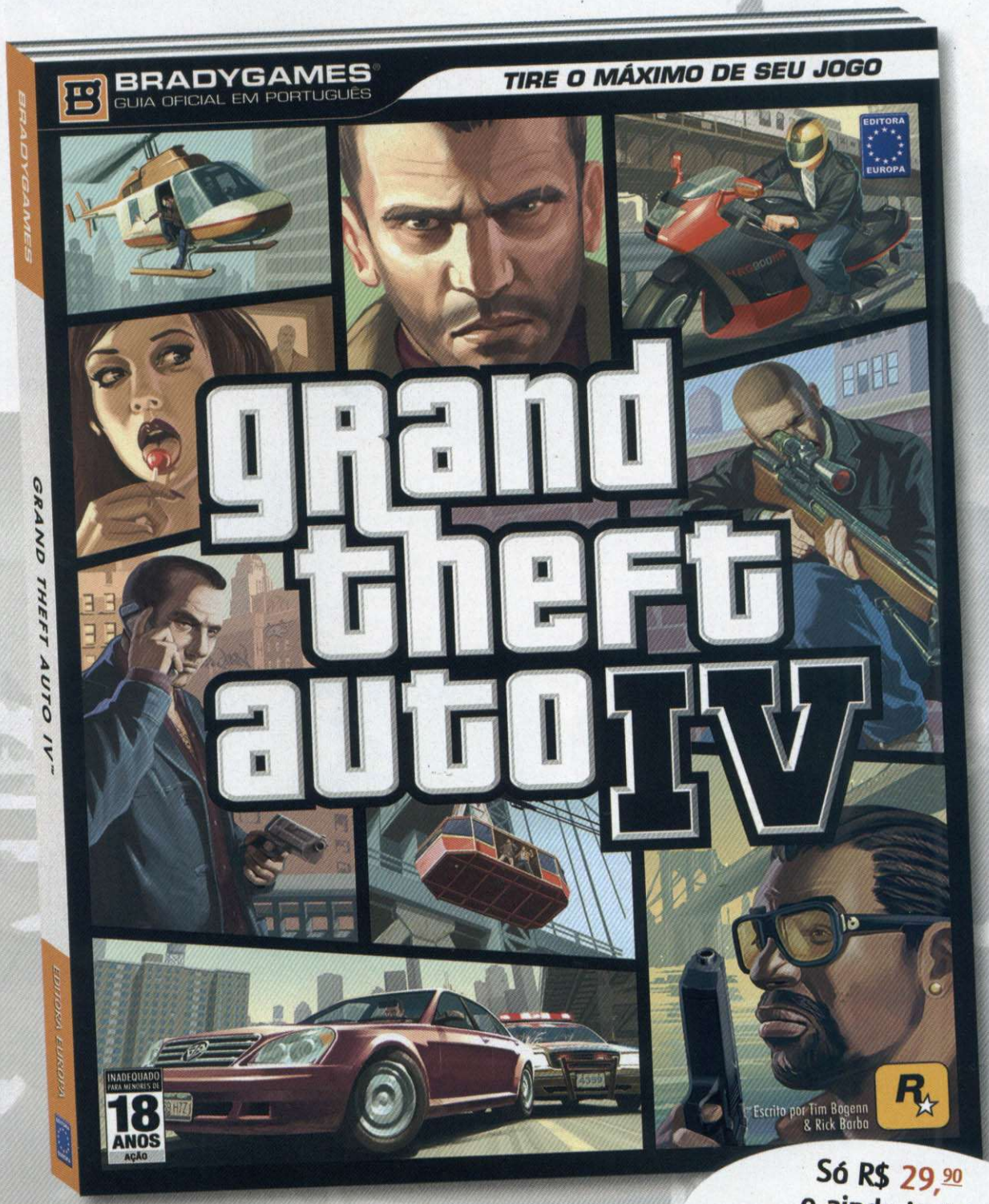
Informações ou Encomendas:

(19) 2122-5252

Entregamos para todo Brasil. SEDEX Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

SITE 100% SEGURO

Está tudo aqui.
Livro oficial com 292 páginas.



Só R$ 29,90
e ainda inclui
super pôster com mapa
gigante da Liberty City

EDITORA EUROPA

Garanta já o seu!
Ligue para 0800 55 76 67 ou
acesse www.europanet.com.br

Este pôster é parte integrante da Revista Dicas e Truques para Playstation edição 120

GAROTA PLAY

JANEIRO 2009

Modelo: Andrea Meirelles
23 anos, São José dos Campos - SP
Fotos: Nelson Alves Jr.
Maquiagem: Kauê Kostha
Produção: Gabriela Isgroi

BIOSHOCK

WARNER GAMES APRESENTA

LEGO BATMAN™ THE VIDEOGAME

Leo Burnett Brasil

EDIÇÃO ESPECIAL · DVD DUPLO

APROVEITE! JÁ EM DVD VIDEO O FILME DO ANO. "BATMAN - O CAVALEIRO DAS TREVAS"

- Jogue como Batman, Robin e, pela primeira vez, com uma legião de vilões pelos mais variados cenários.
- Construa e dirija os clássicos veículos do personagem: Bat-móvel, Bat-barco e Bat-asas.
- Crie os seus personagens, construa e destrua o ambiente do jogo através dos mais diversos níveis de competição.

XBOX 360 · PS2 · PS3 · NINTENDO DS · Wii

TT games · DC · WB GAMES

Verifique a classificação indicativa do produto.

Por: Gilsomar Livramento

KINGDOM RE: CHAIN OF MEMORIES

→Produtora: Square-Enix →Distribuidora: Square-Enix →Console: PS2 →Gênero: RPG →Jogadores: 1 →Online: Não

Antes tarde do que nunca. O capítulo intermediário da série *Kingdom Hearts* finalmente chega ao Ocidente

Os japoneses são sortudos, muito sortudos. Caso você seja um fã confesso da série *Kingdom Hearts*, certamente ficou com a sensação de vazio quando a Square-Enix lançou em março de 2007, apenas no Japão, *Kingdom Hearts II: Final Mix +*, a versão reformulada do jogo original que, além de cenas inéditas, trazia muito conteúdo extra interessante e relevante ao entendimento da trama. Mais do que isso, a produtora botou um segundo disco contendo a versão totalmente remodelada em 3D de *Kingdom Hearts: Chain of Memories,* lançado originalmente para o videogame portátil Game Boy Advance.

Só depois de quase dois anos de atraso – e do "encolhimento" da indústria dos games no Japão, fato que obrigou as grandes produtoras a cruzarem o oceano para ganhar mais dinheiro no Ocidente com seus grandes títulos –, é que finalmente os fãs da série têm acesso à versão americana de *Kingdom Hearts Re: Chain of Memories*.

Se você foi um daqueles que, na época, torceu o nariz para o jogo devido a barreira do idioma, tem a obrigação de jogar agora. Mas caso tenha jogado com afinco a versão japonesa, mesmo sem entender patavinas, vai sentir uma sensação de vazio. Pois convenhamos: seria bem melhor se o pacote *Final Mix +* viesse completo.

ESQUECENDO PARA LEMBRAR

O jogo é bonito, conta com dublagem excepcional e cenas em CG lindíssimas, embora a abertura não esteja totalmente com boa definição.

Chain of Memories oferece duas aventuras, uma com Sora e outra com Riku, mostrando pontos de vista distintos da exploração do Castelo Oblivion, palco da trama e onde a Organização XIII se manifesta. Grosso modo, *Kingdom Hearts Re: Chain of Memories* é um reciclado do primeiro jogo, mas que tem como grande estrela um genial (e viciante) sistema de batalha usando cartas. O ritmo de ataque depende do confronto do valor de sua carta contra a do adversário, sendo que o valor maior vence o menor – mas como toda regra tem sua exceção, as cartas de valor 0 anulam de imediato qualquer carta de valor elevado –, ou seja, é um jogo para pensar rápido diante de combates frenéticos.

As cartas não só ditam as regras da batalha, como também definem o acesso a diversas áreas dos mundos (na verdade memórias do protagonista), que sofrem diferentes efeitos dependendo da carta utilizada. Há limitações por não haver o apelo de explorar os ambientes, que são bem limitados, mas ainda assim é recompensador. Com a facilidade do texto em inglês, a tentação de encontrar as centenas de cartas lateja quando você se habitua com a jogabilidade. E os ataques especiais, vulgo Sleights, também atiçam sua curiosidade de executar as dezenas de possibilidades.

No início a dificuldade é baixa, mas ela se eleva de maneira absurda, impondo a evolução obrigatória para chegar ao final. Fica ainda mais difícil ao jogar com Riku, o que é bom para uns e dispensável para outros. O nível de apelação de alguns chefes é tão alto que seus combos, quando acertam, podem incapacitar o personagem de reagir (o uso de cartas que poderia salvar sua pele simplesmente não funciona). Apesar de não ser tão freqüente, é bem frustrante.

No fim das contas, *Kingdom Hearts Re: Chain of Memories* é uma peça digna e obrigatória para os fãs, que terão dezenas de horas para encarar e muita nostalgia. Pena que a Square-Enix não pensou em trazer as versões *Final Mix* dos dois capítulos principais para o Ocidente.

HEARTS

AQUI TEM

- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Mapas com os melhores caminhos
- ☑ Estratégia para vencer os chefes

EXCELÊNCIAS

BATALHA CEREBRAL
Fundir o sistema de batalha com jogo de cartas foi uma jogada de mestre. O lance é pensar rápido, não massacrar botões.

VILÕES ESTILOSOS
Roupa preta e capuz, ar misterioso e penteados surreais. Os membros da Organização XIII são metidos à besta, mas a mulherada curte.

SUPER COMBOS
Você pode aprender novas habilidades para combinar cartas de valores e poderes distintos para criar

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A Enredo intrigante e sistema de batalha bem inteligente e viciante. E ainda há uma quantidade absurda de cartas para colecionar.

B No começo tudo parece muito fácil e bem convidativo. Em alguns momentos chega até a ficar entediante.

C Do meio do jogo em diante, o nível de dificuldade dá um salto astronômico. A batalha contra alguns chefes é desesperadora, obrigando-o a evoluir absurdamente.

AVALIAÇÃO D&T

PS2

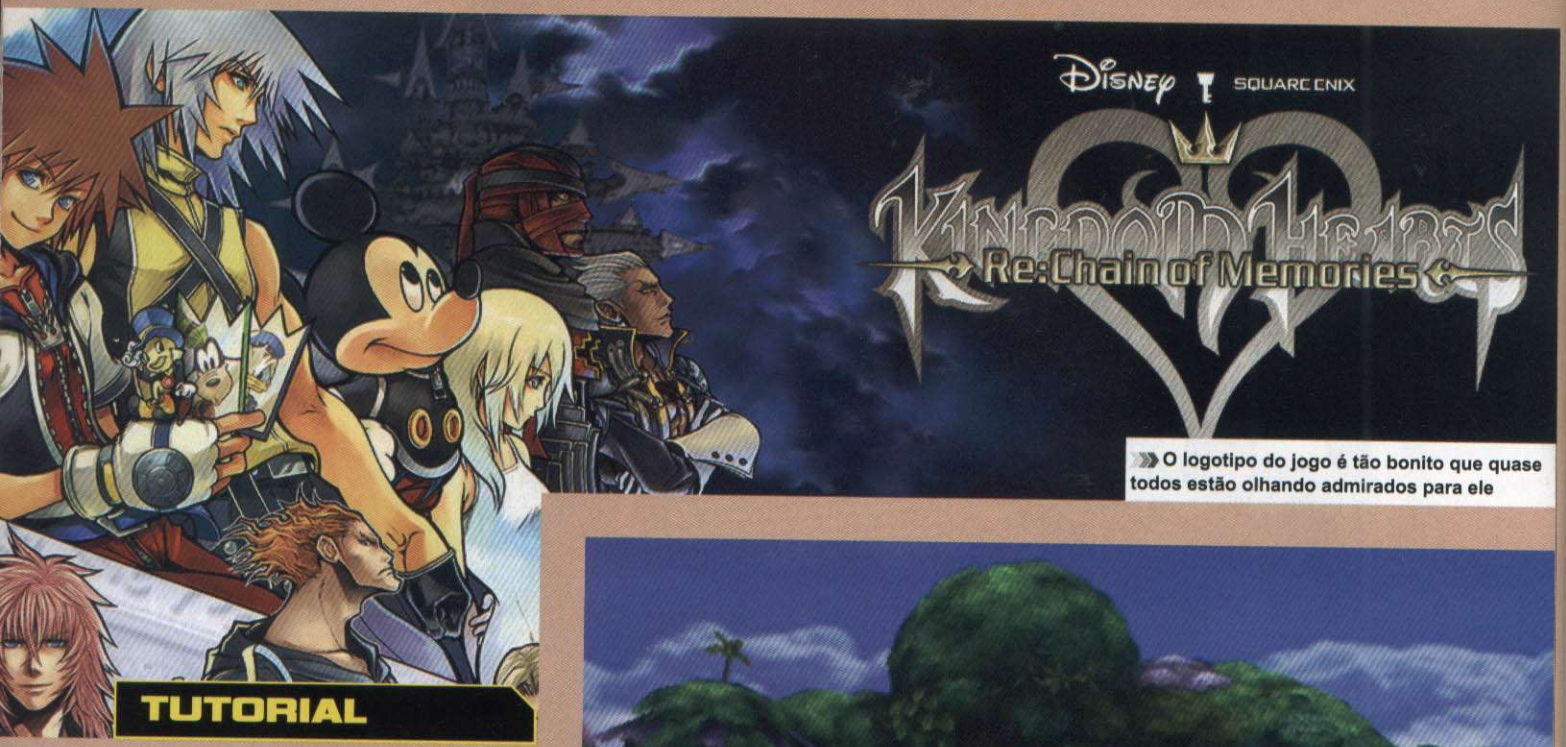
Gráficos: ★★★★☆
Controle: ★★★☆☆
Áudio: ★★★★☆
Replay: ★★☆☆☆
Acabamento: ★★★☆☆

NOTA FINAL 7,5 BOM

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

RPG

Enredo e Ambientação: ★★★★★
Sistema de batalha: ★★★☆☆
Evolução (Exp/Level): ★★★★☆
Equipamentos/Magias: ★★★★☆
Colecionáveis: ★★★★☆



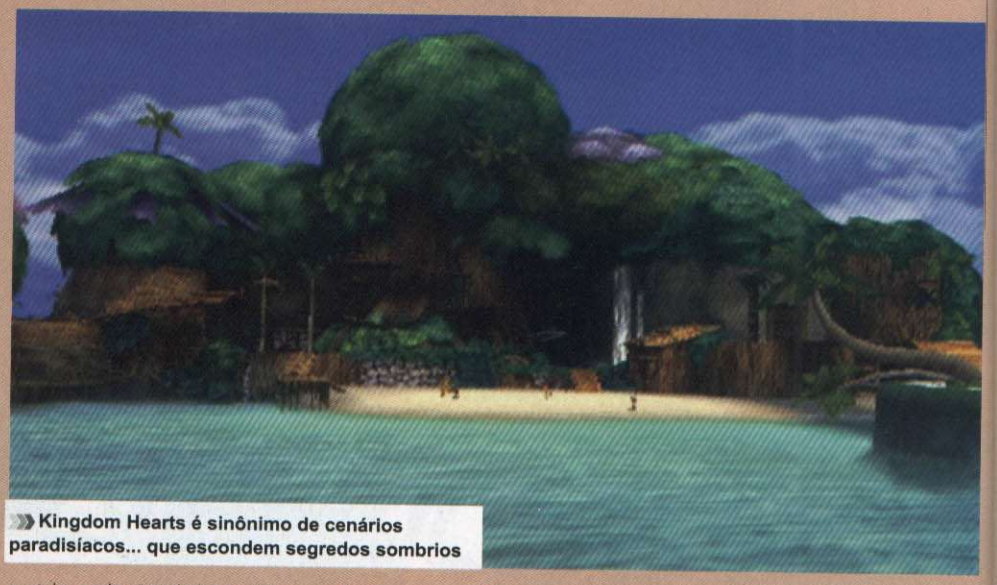
O logotipo do jogo é tão bonito que quase todos estão olhando admirados para ele

TUTORIAL

DECKS E CARTAS

A. Dentro do Menu, entre na opção Review Decks para montar o seu Deck de batalha. Na subopção Edit Deck, à direita, você tem o quadro geral de cartas (no topo deste quadro existem as abas que separam as cartas por categoria), ao centro há a ficha da carta selecionada; e à direita, o Deck que está montando / usando.

B. Cada carta possui atributos, além de um valor que vai de 0 a 9. Você pode montar até três Decks distintos, mas a quantidade de cartas equipáveis depende unicamente da quantidade de CP (Card Points) disponível. Cada carta exige um número necessário de CP para ficar ativa. Montando o(s) Deck(s), dentro da opção Review Deck estão as subopções: Equip Deck (aqui você equipa um dos três Decks desejados), Shortcuts (seleciona uma carta para o botão de atalho na batalha), Clear Deck (zerar o Deck desejado), Rename Deck (batize o seu Deck) e Delete Cards (eliminar uma carta permanentemente de sua lista).



Kingdom Hearts é sinônimo de cenários paradisíacos... que escondem segredos sombrios

CASTELO OBLIVION

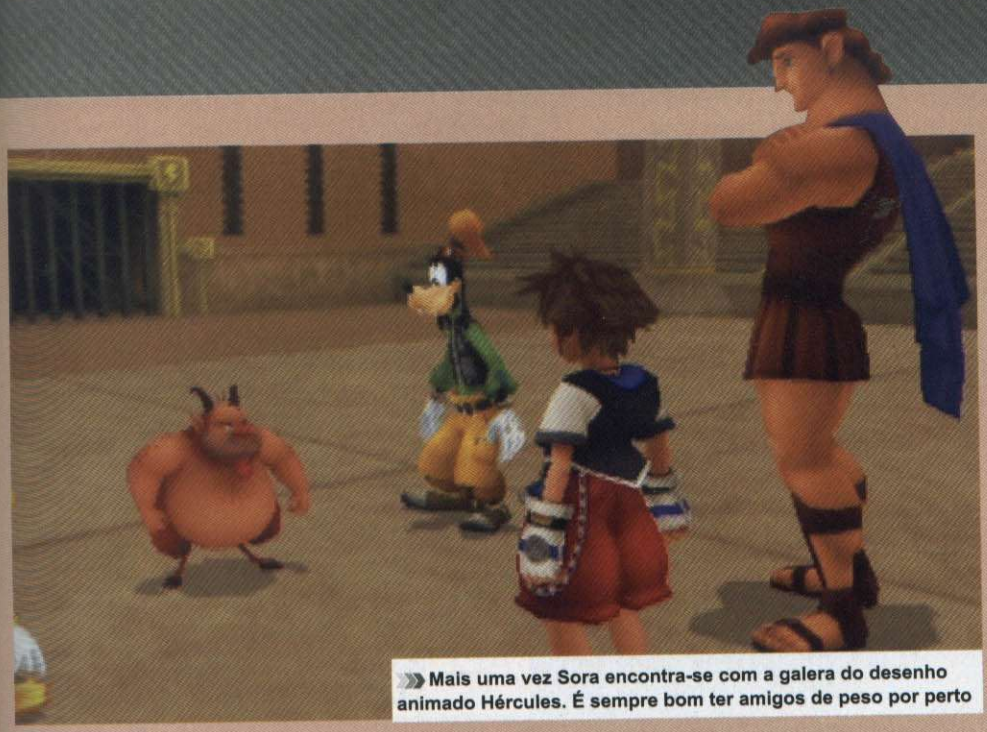
C. A aventura se divide ao longo dos andares do castelo, onde são criados mundos com base na memória do personagem. Cada mundo é dividido em áreas interligadas através de portas. Estas, por sua vez, são abertas usando Map Cards. Existem quatro tipos de carta (vermelha, verde, azul e dourada) e cada uma tem um valor, além de efeitos aplicados à sala na qual a carta é usada.

D. As portas, por sua vez, podem exigir cartas por soma de valores e cores específicas. Já as portas que estão com a condição em branco, aceitam cartas de qualquer cor. Para progredir na aventura é necessário obter as cartas Key of Beginnings, Key of Guidance e Key to Truth. Elas são obtidas nas salas de evento de cada mundo (no mapa, são as áreas amarelas), basta entrar nas mesmas. Além destas, há ainda a carta Key to Rewards, que serve para abrir uma sala secreta existente em cada mundo. Como as salas mudam dependendo do tipo de cartas que você usa na porta, montamos os mapas de cada parte com uma órdem lógica de exploração e fácil orientação.

Organizar o sistema de lutas por meio de cartas foi uma grande idéia

MODO DE BATALHA

E. Dentro de cada área dos mundos é possível interagir com objetos para obter recarregadores de HP (esferas verdes) ou então os Moogle Points (esferas vermelhas, que é o dinheiro usado para comprar cartas dos Moogles). Inimigos podem surgir na área, dependendo da carta que foi usada para acessá-la, e você pode evitar a luta fugindo. Se quiser brigar, você pode atacar o inimigo para obter vantagem inicial. Já durante a batalha, o ritmo de



Mais uma vez Sora encontra-se com a galera do desenho animado Hércules. É sempre bom ter amigos de peso por perto

combate dependerá unicamente do valor das cartas, que vai de 0 a 9. A regra básica mostra que cartas de valor maior sempre vencem as de valor menor, mas sempre há exceções:

• **Cartas Vermelhas:** usadas para ataques físicos. A força de ataque físico é definida pelo tipo da Keyblade que estampa a carta em uso.

• **Carta Azul:** usada para conjurar magias e invocar criaturas (Summons), tanto para ataque quanto para defesa ou recuperação de HP do personagem.

• **Carta Verde:** destinadas ao uso de itens ou evocação de aliados, como Donald (recarrega o seu HP ou executa ataques mágicos), Goofy (realiza ataques giratórios pelo campo de batalha), Pluto (encontra cartas / itens de uso imediato) e a Gimmick Card (só aparece em algumas batalhas contra chefes e gera efeito diretamente sobre eles). As cartas de aliados não são equipáveis, mas encontradas aleatoriamente na batalha. Outra particularidade é que existem cartas de aliados que só aparecem em seus respectivos mundos: Aladdin (corre pelo campo de batalha atacando os inimigos), Jack (usa magias), Ariel (cruza o campo de batalha atacando), Peter Pan (voa e ataca) e Beast (executa ataques críticos).

• **Carta Cinza:** estas aplicam os mais variados efeitos (normalmente explicados no status da carta) contra os adversários ou campo de batalha. Cada carta é usada apenas uma vez em batalha e seus efeitos não são acumulativos, ou seja, se usar uma segunda carta em seguida, os efeitos da primeira serão anulados – fique atento no tempo de duração do efeito da carta. Durante a batalha, aperte SELECT para selecionar as cartas cinzas equipadas em seu Deck e confirme seu uso.

• **Premium Card:** são versões especiais das cartas vermelhas, azuis ou verdes que exigem menor custo de CP para equipar no Deck. Essas cartas se diferenciam pelo valor destacado em cor amarela.

REGRAS DE COMBATE E CONDIÇÕES

F. Durante o combate, no canto inferior esquerdo ficará seu Deck de cartas. Você pode passar as cartas apertando L1 ou R1 até encontrar a que deseja usar. Se precisar fugir do campo de batalha, corra contra a barreira invisível presente diante dos dois pontos de fuga e insista até a barra Escape ficar cheia. Confira alguns termos e comandos para se tornar o mestre no duelo de cartas e não boiar com elas na mão:

• **Reload Card:** é a carta preta presente apenas em seu Deck durante a batalha. Serve exclusivamente para restaurar seu Deck após (ou antes de) zerá-lo, resgatando as cartas usadas. Ao selecionar a carta preta – aperte CIMA no direcional digital para uma seleção imediata –, mantenha o botão X pressionado até o valor de recarga ser preenchido. Inicialmente este valor é 1 e pode chegar a 3. Tenha cuidado, quanto mais recargas em batalha usar, a quantidade de cartas diminui. Sempre que vencer uma batalha, seu Deck será totalmente restaurado para a batalha seguinte.

• **Card Break:** quando o inimigo ataca, você terá poucos segundos para executar um contragolpe, ou seja, usar qualquer carta que tenha um valor equivalente (os golpes se anulam) ou superior (anula o golpe do inimigo e realiza um ataque). A exceção à regra aqui é a carta de valor 0. Contra qualquer carta de valor elevado, use a carta de valor 0 para neutralizar o ataque do inimigo imediatamente. Mas ao fazer isso, o inimigo pode contra-atacar com qualquer outra carta de valor acima de 0. Portanto, o uso da carta de valor 0 só é viável para anular ataques poderosos ou ataques Sleight dos chefes.

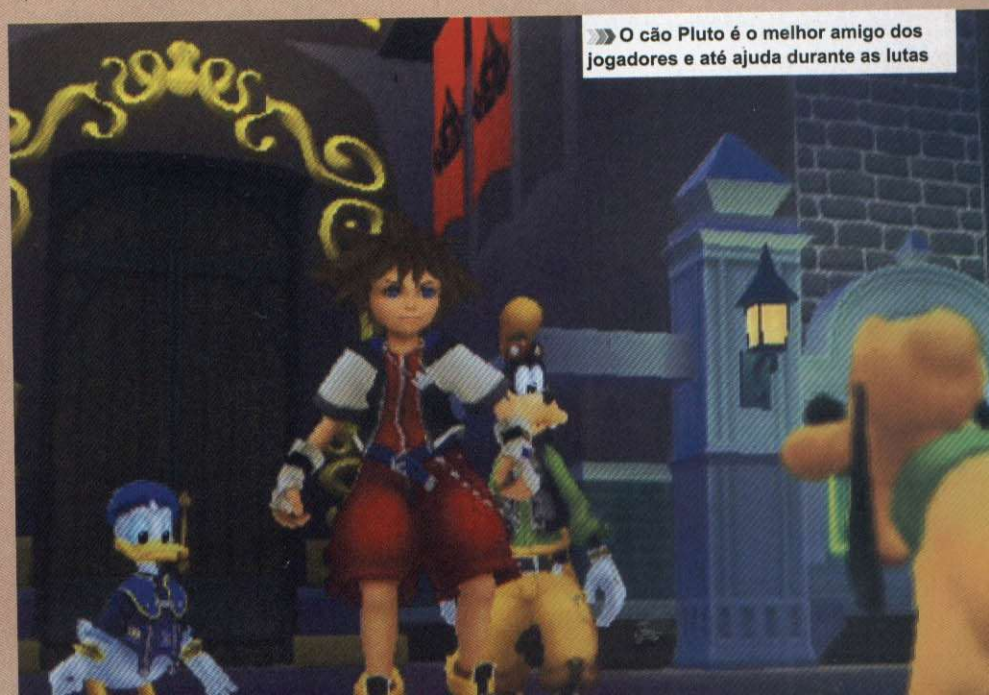
Stock: consiste em um combo de três hits ou uso simultâneo de três cartas distintas. A vantagem deste ataque é que o valor das três cartas selecionadas é somado, dificultando sofrer um Card Break por parte do inimigo. Aperte ▲ para separar as cartas desejadas para o alto da tela – ao mesmo tempo, as cartas do Deck podem ser usadas normalmente. Separadas as cartas, aperte ▲ novamente para executar o ataque Stock. Caso queira desmontar o Stock, aperte L2.

Sleight: sua execução é exatamente igual ao uso do Stock, mas sua finalidade é desencadear um ataque especial que exige combinações de cartas (dentro da sub-opção Edit Deck, aperte ■ para ver a relação de Sleights disponíveis). Existem vários tipos de ataques Sleights, mas todos precisam ser aprendidos para que sua combinação de cartas fique ativa, pois caso contrário o ataque será um Stock. Vale lembrar que tanto o ataque Stock quanto Sleight possuem uma desvantagem: sempre que são usados, a primeira carta da trinca é eliminada do Deck durante a batalha. Por isso, pense bem antes de usar o esquema.

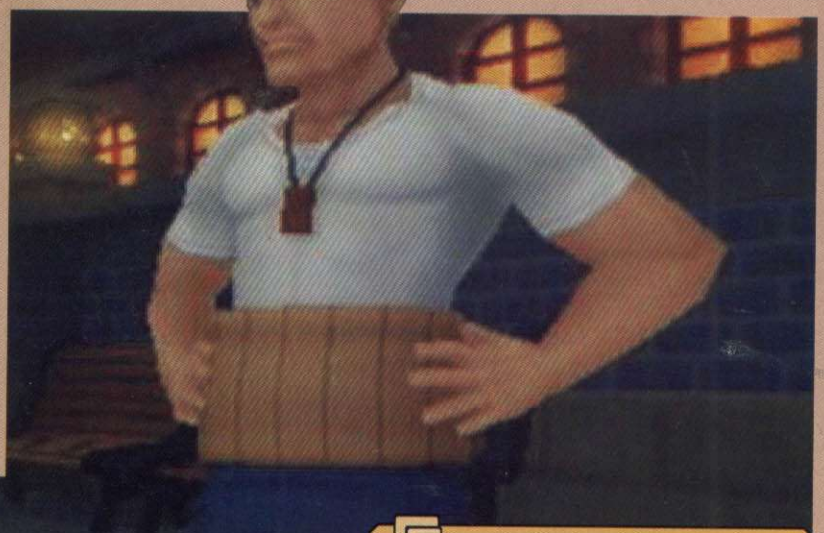
EVOLUÇÃO

G. Sempre que for evoluir o personagem, após a batalha a janela de Level up se abrirá. Nela, você deve escolher qual dos três atributos-bônus do personagem quer melhorar:

• **HP BOOST:** adiciona 15 pontos ao total do HP do personagem.
• **CP BOOST:** adiciona 25 pontos ao total do CP do personagem.
• **SLEIGHTS:** aprendizado de um novo Sleight.



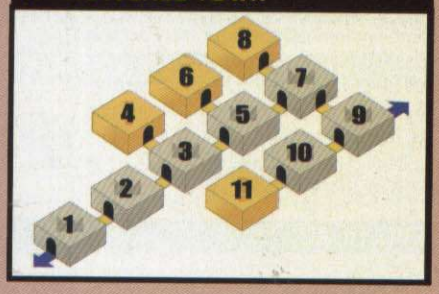
O cão Pluto é o melhor amigo dos jogadores e até ajuda durante as lutas



Cid, uma das estrelas do grande elenco de Final Fantasy VII, aparece com seu jeitão sério

ROTEIRO

1F: TRAVERSE TOWN



1. As primeiras áreas servem como tutorial, então siga os comandos indicados na tela para progredir. Siga a ordem das demais áreas com o nosso mapa para encontrar as cartas Key of Guidance e Key to Truth, que dão acesso aos eventos e ao chefe, respectivamente – esse processo se mantém nos demais mapas, então já sabe como proceder nos próximos andares

CHEFE: GUARD ARMOR

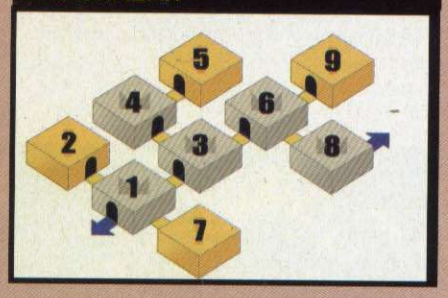
2. O inimigo possui cinco partes diferentes para serem destruídas: dois braços, duas pernas e o corpo. Em seu Deck, tenha algumas cartas de ataque com valor acima de 4, além de Simba, Potion e uma carta Soldier (quando ativada ela adiciona 1 hit extra ao combo). Espere o inimigo preparar seu ataque e use um Card Break, destrua os braços e depois as pernas. Restando o corpo, abuse de ataques Stock. A Gimmick Card aqui faz com que Guard Armor fique inativo por alguns segundos, caído no chão.

3. Antes de cruzar a porta de saída de Traverse Town, edite seu Deck e bote duas cartas de valor 0, além de uma Potion, duas Blizzard, a carta Guard Armor e preencha o resto com cartas de ataque físico com valor, se possível, acima de 4.

CHEFE: AXEL (I)

4. Comece ativando a carta Guard Armor, pois além de seus ataques normais Axel usará o teletransporte para aparecer em pontos aleatórios – trave a mire nele (R2) para encontrá-lo. Sempre que ele se teletransporta, adiciona uma carta a seu ataque Stock, então fique atento para usar cartas de valor 0 e neutralizar o ataque Fire Wall. Trave a mira em Axel e use a magia Blizzard, além de ficar atento a seu HP. Repita a estratégia até vencê-lo.

2F: AGRABAH



ESQUECENDO O CAMINHO

Sempre que você avançar para o andar seguinte, o andar anterior – mais precisamente, o mundo que você acabou de atravessar – terá todas as portas de suas áreas trancadas novamente. Ou seja, você pode voltar (utilizando a esfera de teletransporte presente entre os andares do Castelo Oblivion) e reexplorar o lugar para ganhar experiência enfrentando os inimigos, mas também terá que gastar World Cards para reabrir as portas – só as áreas de evento e do chefe ficarão inativas.

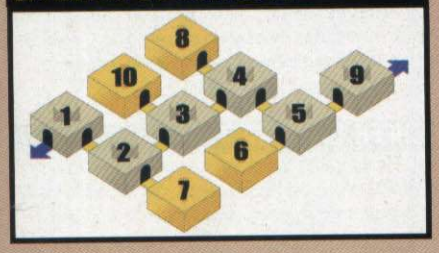
CHEFE: JAFAR & IAGO

5. O campo de batalha é um conjunto de plataformas que sobem e descem, com Jafar ao fundo tentando acertá-lo. Esqueça dele e concentre-se no papagaio Iago, que voa com a lâmpada. Trave a mira neste, sempre que possível, e siga-o pelas plataformas realizando ataques físicos ou mágicos. Fique atento para usar a carta

A pequena Alice sempre está perdida em um mundo de aventuras malucas

de valor 0 quando Jafar usar a Giant Fireball – os demais ataques dele podem ser facilmente desviados. A Gimmick Card emparelha todas as plataformas na altura máxima e deixaz Jafar sem ação por alguns segundos. Apesar de fácil, fique atento a seu HP.

3F: OLYMPUS COLISEUM



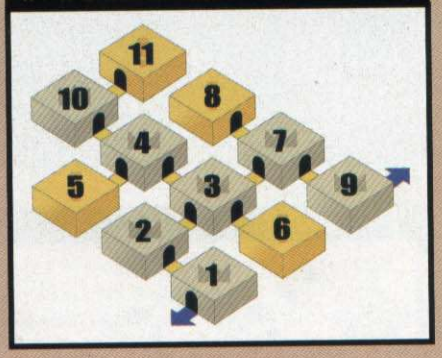
CHEFE: CLOUD

6. É importante estar equipado com mais de uma carta de valor 0 para neutralizar os Sleights usados com freqüência por Cloud – o mais mortal destes golpes é o Omni Slash, portanto impeça este ataque a todo custo. Exceto por seus ataques de investida, fáceis de esquivar, Cloud é lento e não possui cartas de valor alto, ou seja, use Card Breaks e, quando o HP dele estiver pela metade, abuse ataques Stocks.

CHEFE: HADES

7. Além de duas cartas de valor 0, para anular os Selights constantes de Hades, tenha em seu Deck duas ou três cartas Blizzard (que causam altíssimo dano), Potions e cartas de ataque com valor acima de 4. Se puder, use a carta Jafar para cortar os efeitos de Card Break por parte do inimigo. A maioria dos ataques de Hades é facilmente desviável, mas fique atento para cancelar o ataque Firaga Ball.

4F: WONDERLAND



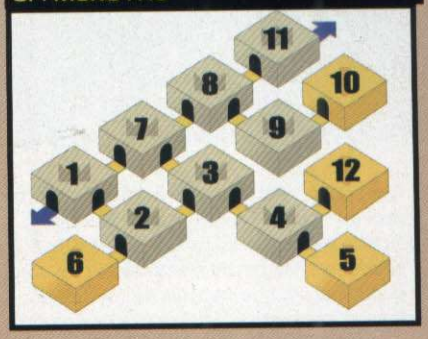
CHEFE: CARD SOLDIERS

8. Nesta batalha você enfrentará vários homens-carta. É uma batalha fácil, uma vez que eles não usam Sleights e não possuem cartas de valor muito elevado. Abuse da magia Fire e use ataques Stock usando a carta de Cloud.

CHEFE: TRICKMASTER

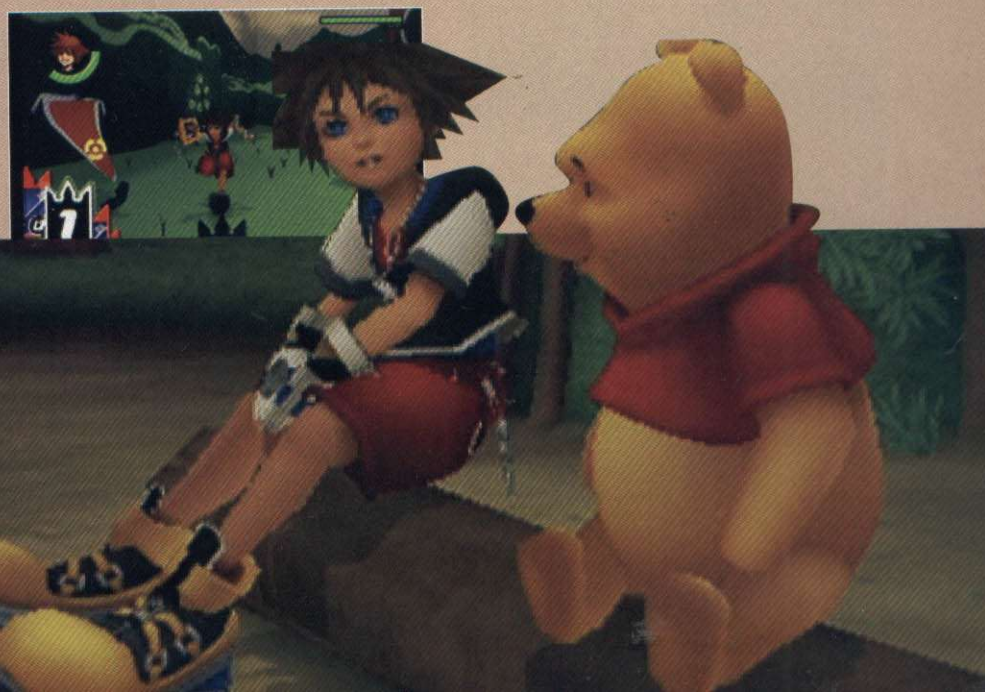
9. Equipe a carta Guard Armor e use-a assim que começar a batalha. O único problema é que os ataques de fogo do inimigo causam um bom dano, além de que a única fraqueza de Trickmaster é sua cabeça, ou seja, use a mesa para pular e atacar. Acertando-o na cabeça, Trickmaster cai e você ganha alguns segundos para realizar um ataque do chão – use a carta Cloud neste momento ou de cima da mesa, quando o inimigo estiver perto. As cartas do gigante não possuem um valor alto, mas é sempre bom ter uma ou duas cartas de valor 0. Se Trickmaster afundar a mesa no chão, a Gimmick Card pode aparecer e esta serve para reerguer a mesa.

5F: MONSTRO

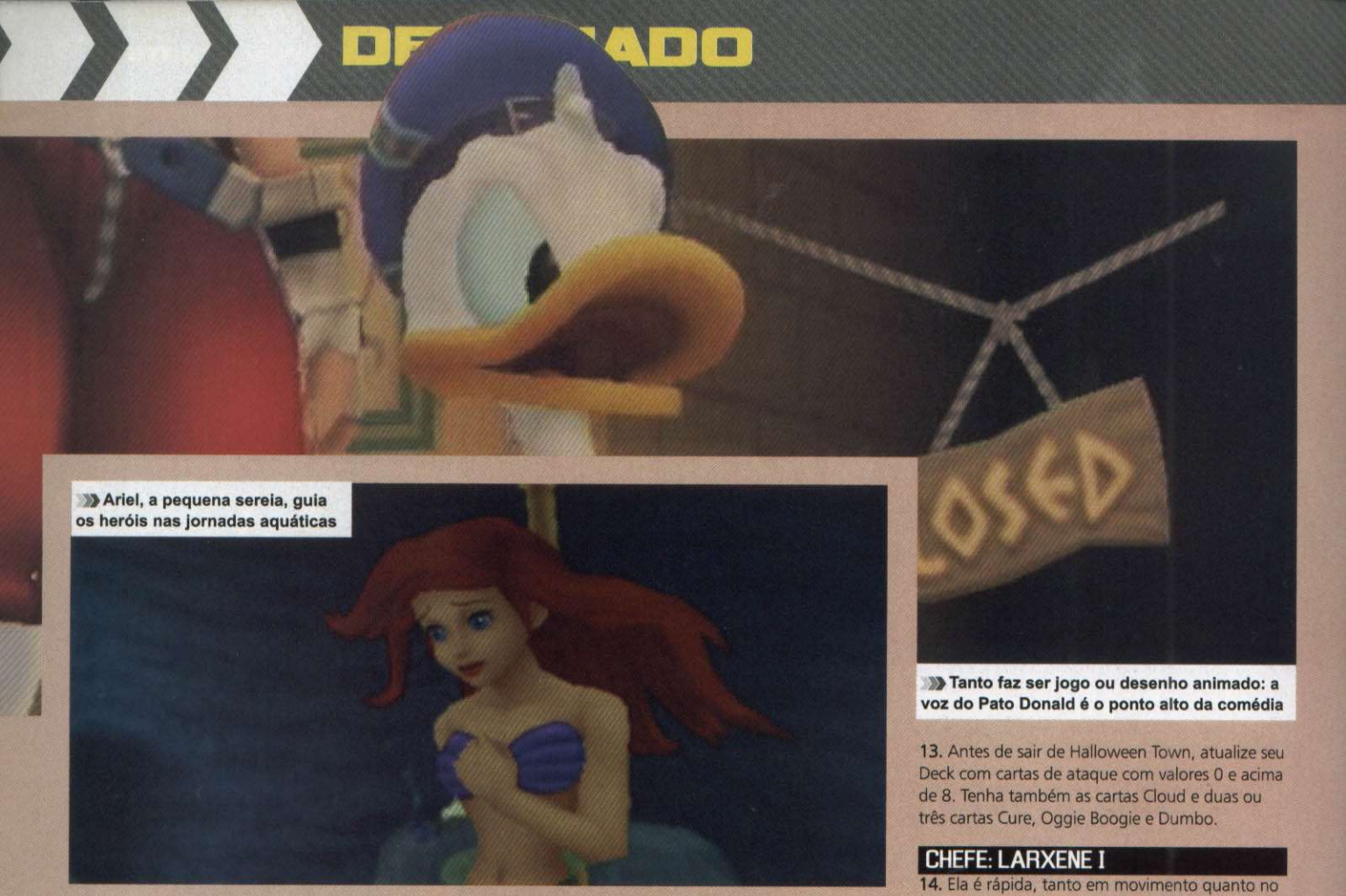


CHEFE: PARASITE CAGE

10. Nesta batalha, evite tocar na água ácida e cuidado ao ficar sobre as plataformas, pois quando uma começa a tremer, é sinal que você deve pular para outra. É importante ter umas duas ou três cartas de valor 0, dois (ou mais)



» Sora e Pooh batem o maior papo sobre coisas da maior importância... como mel, por exemplo



Ariel, a pequena sereia, guia os heróis nas jornadas aquáticas

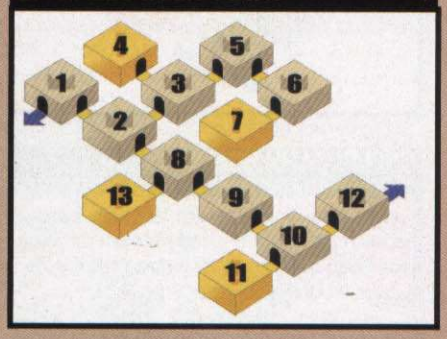
Tanto faz ser jogo ou desenho animado: a voz do Pato Donald é o ponto alto da comédia

Cure, Cloud, Fire, Shadow e cartas de ataque com valor acima de 5. Comece usando Shadow, seguido de ataques físicos e depois vá para a plataforma mais distante, finalizando com um ataque Fire – contra o ataque de investida do inimigo, use a carta 0. A Gimmick Card aqui faz a água ácida desaparecer, dando-lhe alguns segundos de vantagem para um Stock com a carta Cloud. Outro truque bacana é usar Stock quando o chão estiver ácido e, após a execução do golpe, apertar pulo e voltar para a plataforma para não sofrer dano. De um jeito ou de outro, muita atenção com seu HP nesta batalha.

CHEFE: MONSTRO'S BELLY BRAWL

11. Esta batalha é basicamente um desafio de tempo. Você deve destruir a maior quantidade de inimigos continuamente para que, dentro de dois minutos, consiga encher o marcador. Se você demorar para destruir os inimigos, o marcador se esvaziará gradativamente.
É importante ter a carta Cloud para, quando uma grande quantidade de inimigos aparecer ao mesmo tempo, usá-la e promover um belo estrago – se a carta de Goofy aparecer, também é bem-vinda para ajudá-lo a encerrar a contenda.

6F: HALLOWEEN TOWN



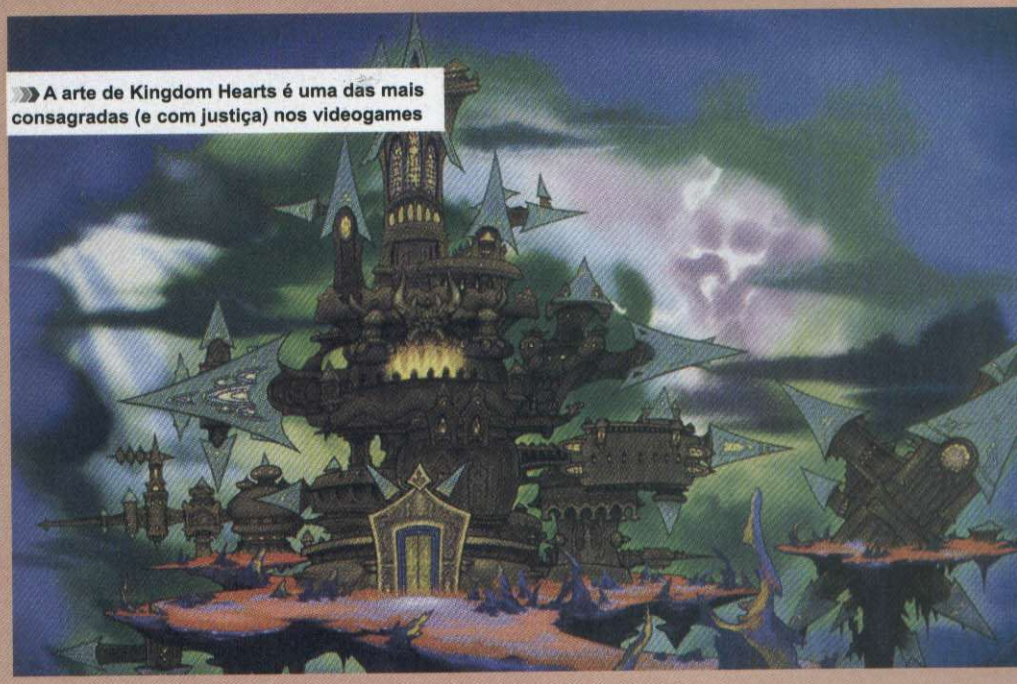
CHEFE: OOGIE BOOGIE

12. Tenha em seu Deck uma carta de valor 0, cartas de valor acima de 5, além de Cloud, Shadow e Cure. Os dados que Oogie Boogie joga serão sempre de valor 7, então use uma carta de valor 0 ou use Shadow e lance cartas de valor acima de 6. Neutralize o lançamento de dados três vezes para as grades baixarem,ou neutralize os dados e quebre-os para encontrar a Gimmick Card; ela baixa a grade até o inimigo imediatamente! Em Oogie Boogie, use Stocks com Cloud.

13. Antes de sair de Halloween Town, atualize seu Deck com cartas de ataque com valores 0 e acima de 8. Tenha também as cartas Cloud e duas ou três cartas Cure, Oggie Boogie e Dumbo.

CHEFE: LARXENE I

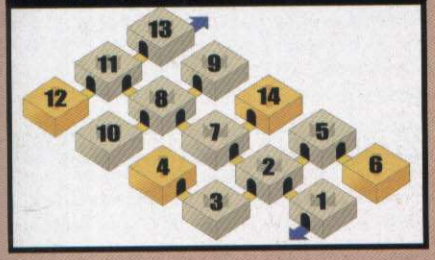
14. Ela é rápida, tanto em movimento quanto no uso de cartas, e possui o elemento Thunder, então seja esperto e ataque apenas na base do Card Break (espere ela atacar e neutralize). Larxene abusa de Sleights, ou seja, explore essa vantagem para anular os seus poderosos ataques e fazê-la esgotar as cartas rapidamente – você obtém alguns segundos preciosos de vantagem durante a recarga dela. Em especial, evite que ela use o ataque Lightning Bolt e fique atento a seu HP. Se precisar, ative a carta Oogie Boogie (para



A arte de Kingdom Hearts é uma das mais consagradas (e com justiça) nos videogames

recuperar HP gradualmente), e use um Stock com as cartas de Cloud e Dumbo. Boa parte dos ataques de Larxene são desviáveis com o comando Dodge Roll.

7F: ATLANTICA



15. A partir deste andar você vai ganhar as cartas especiais Key to Rewards, que servem para abrir as portas da Treasure Room. Vale lembrar que você só consegue carregar uma carta desta por vez, ou seja, sempre que obter uma, trate de usá-la para que possa obter outra. Em outras palavras, trate de revisitar as fases anteriores para abrir suas respectivas Treasure Rooms.

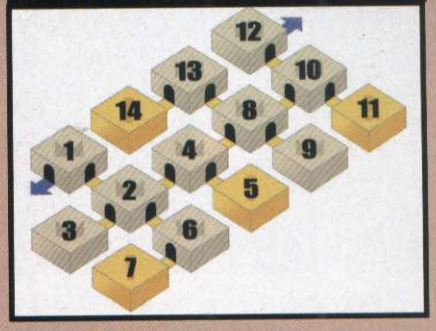
CHEFE: URSULA

16. Primeiro elimine os tentáculos de Ursula para que a cabeça dela se torne o alvo. Aproxime-se e ataque-a continuamente, repetindo o processo e, sempre que puder, vá anulando seus ataques perseguidores com cartas de valor 0 ou superior a 7. Regularmente a Gimmick Card pode aparecer ao acertar os tentáculos, e ela pode atordoar Ursula por alguns instantes. Se for o caso, faça um Stock com Cloud e Fire para causar mais dano.

CHEFE: RIKU REPLICA (I)

17. Neste combate Riku terá cartas de valores baixos, especialmente 0. Entretanto, seu ritmo de ataque e uso de cartas é frenético, além do que algumas de suas seqüências de golpes podem atordoá-lo. Se tiver com as cartas Shadow e Oogie Boogie em seu Deck, use-as – claro que comece com Shadow e espere o efeito acabar, antes de usar a outra –, além de pegar Riku sempre no Card Break. Quando ele estiver com menos da metade do HP, use e abuse de Stocks com Cloud mantendo Riku em um dos cantos para assegurar o dano. O uso constante de Dodge Roll para esquivar de todos os golpes do inimigo é obrigatório e bastante eficiente.

8F: NEVERLAND



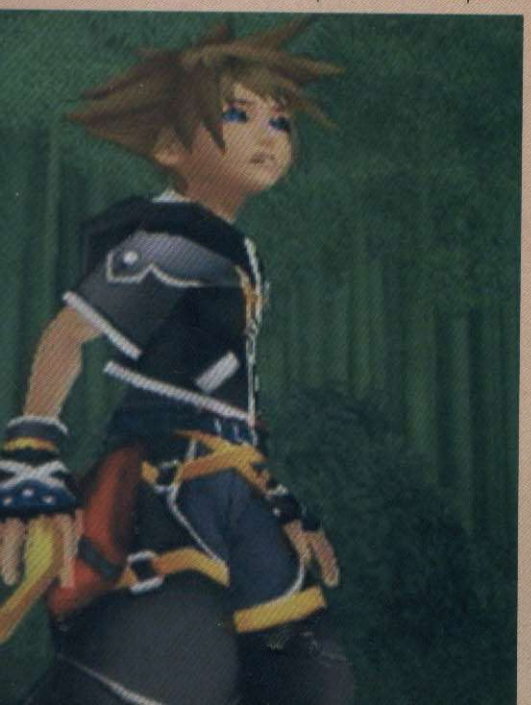
CHEFE: CAPTAIN HOOK

18. Para esta batalha é preciso pelo menos quatro cartas de valor 0, além de cartas de ataque com valor acima de 6, e, obrigatoriamente, as cartas Oogie Boogie e três Cure (mais magias de longa distância, como Blizzard e Fire). Mantenha a mira travada no inimigo, para acompanhar

O trio de heróis nunca cansa de viajar por novas dimensões em suas aventuras

sua movimentação. A grande dificuldade da batalha é que Captain Hook abusa de cartas de valor 0 e Sleights, ou seja, você deve ser metódico e paciente para atacar na base do Card Break – espere ele atacar e contra-ataque cancelando a ação do inimigo.

19. Outro ponto crítico é conseguir ser rápido na hora de recuar e fugir, pois o inimigo possui ataques de investida de médio alcance e que podem causar grande dano, além de lançar caixas-bomba. O principal, no entanto, é sempre anular o Sleight Fury Attack de Captain Hook – se ele usar Barrel Blast, fique atrás do mastro principal e desvie dos barris, que balançam com o movimento do navio e podem acertar Captain Hook. Sempre que pegar uma carta de Peter Pan, monte um Stock de valor elevado e use-o quando o inimigo estiver para lançar as caixas-bomba. Como citado antes, é uma batalha de paciência. Priorize a atenção de seu HP, usando Oogie Boogie no momento oportuno e, por fim, valendo-se das cartas Cure.

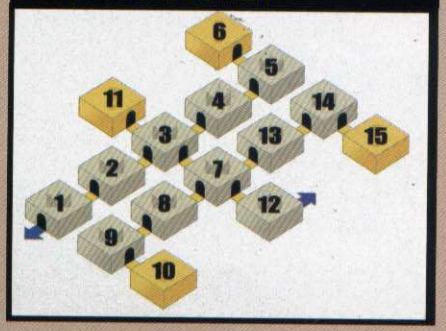


20. Antes de sair de Neverland, atualize seu Deck priorizando cartas de valor 0 e outras de valor acima de 7, além de levar Oogie Boogie.

CHEFE: RIKU REPLICA (II)

21. A batalha é parecida com a primeira travada contra Riku, exceto pelo fato de que desta vez o inimigo possui algumas cartas de valor elevado, usa ataques que podem atordoar, solta projéteis pelo chão e abusa de Sleights – tudo pode ser evitado, se você usar a habilidade Glide nos momentos certos. Apesar do ritmo de batalha frenético, o procedimento do primeiro combate contra ele é válido, só que com atenção dobrada para seu HP (use Oogie Boogie quando precisar). Quando Riku estiver com menos da metade do HP, abuse de ataques Stock.

9F: HOLLOW BASTION

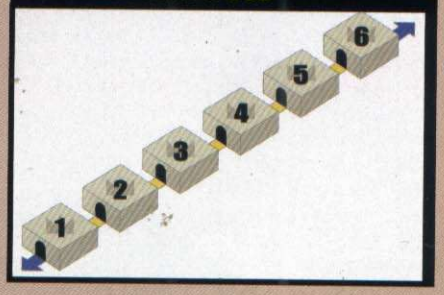


22. Aproveite sua estadia neste andar para evoluir o máximo que sua paciência permitir (os inimigos do local são fortes e garantem boa porcentagem de experiência), mas obrigatoriamente aprenda o Sleight Ars Arcanum – a soma das três cartas não pode ser maior que 6. Além disso, atualize seu Deck com as cartas de ataque mais poderosas que tiver e, se possível, de valor 9. Claro, não deixe de levar as cartas de valor 0, além de Oogie Boogie, Shadow, Cure e duas Clouds (se tiver).

CHEFE: DRAGON MALEFICIENT

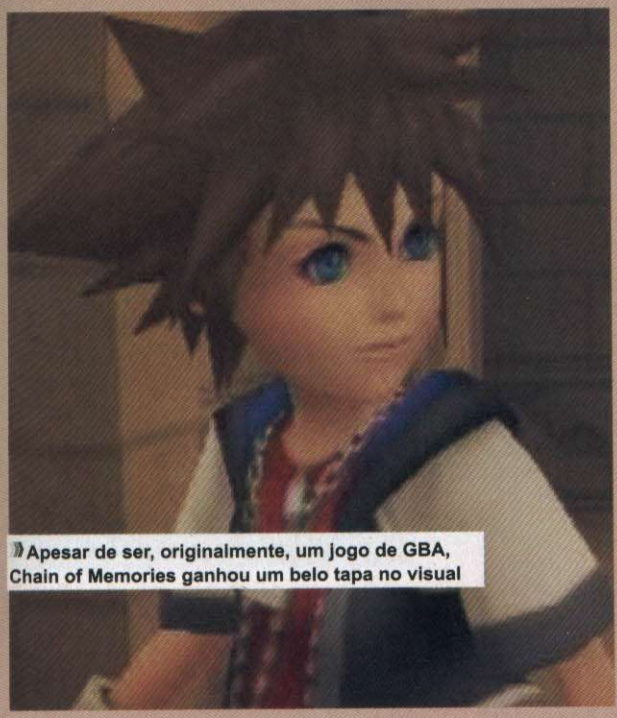
23. Com o Deck atualizado, trave a mira na cabeça do monstro. Apesar de lento no uso das cartas, tenha cuidado com as ondas de choque causadas quando ele pisa, portanto permaneça pulando e atacando constantemente. Quando Dragon Maleficient preparar o Sleight, use uma carta de valor 0 ou monte um Stock com valor superior – neste caso, use a carta Shadow. Caso sofra danos, use Cure para se recuperar ou, em último caso, Oogie Boogie. A Gimmick Card aqui faz uma plataforma flutuante controlável aparecer, tornando seus ataques mais eficiente. Aproveite-a para usar um Stock com duas cartas Cloud.

10F: 100 ACRE WOOD



24. Diferente dos outros mundos, 100 Acre Wood é basicamente uma série de minigames a serem vencidos. É importante que Pooh o acompanhe, mas como o urso bonachão é incrivelmente lento, ande devagar para ele segui-lo. Na área 1, vá até os arbustos atrás da casa de Pooh e espere Piglet se esconder em um deles, então verifique o arbusto.

25. Na área 2, fale com Rabbit e escolha a segunda para iniciar o minigame Veggie Panic. Para obter sucesso neste é preciso separar 30 Pumpkins (abóboras) e 30 Cabbages (repolhos).



Apesar de ser, originalmente, um jogo de GBA, Chain of Memories ganhou um belo tapa no visual

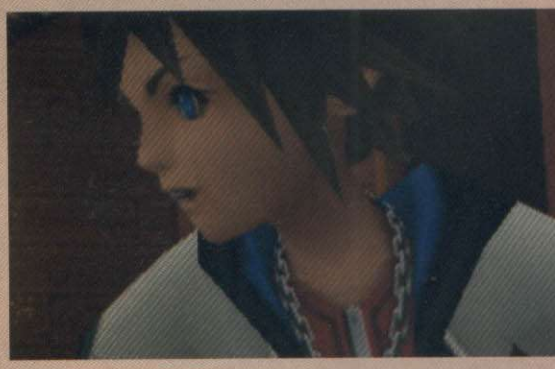
Aperte ■ para acertar o repolho e ● para acertar as abóboras. Em certo momento muitas cenouras aparecerão, acerte-as com ■ ou ●. Fácil? Nem tanto. Pooh é cabeçudo o suficiente para correr atrás de uma borboleta no meio da confusão, sobrando para você salvar seu traseiro gordo (aperte ▲ para arremessar a Keyblade contra qualquer vegetal que venha em sua direção) e também contra a abóbora gigante.

26. Na área 3, examine os balões e escolha a segunda opção para iniciar o minigame Balloon Glider. O objetivo é seguir de balão recolhendo todos os favos de mel ao redor da árvore até encher o marcador. Aperte ● para ganhar altura, mas cuidado para não esbarrar os balões em galhos ou nos enxames de abelha.

27. Na área 4, fale com Tigger e escolha a segunda opção para iniciar o minigame Tigger's Jump-a-Thon. É basicamente um jogo de "siga o mestre", ou seja, você deve fazer a mesma seqüência de pulos executado por Tigger nos troncos das árvores, apertando os botões indicados no topo de cada tronco. O segredo é ter papel e caneta para anotar a seqüência de botões, que vai aumentando conforme o progresso da brincadeira, tendo como objetivo fazer o mínimo de 25 pontos – antes de avançar para a área seguinte, use a habilidade Glide para chegar a um baú localizado no alto da colina à esquerda.

28. Na área 5, pule sobre o jato de vento no poço para iniciar o minigame Whirlwind Plunge. O objetivo é terminar a aventura coletando a maior quantidade de favos de mel possível, enquanto desvia de obstáculos. Aperte ■ para desviar de objetos, mas caso seja atingido, aperte ▲ ao se aproximar de Pooh ou não será capaz de terminar o minigame.

29. Ainda na área 5, suba no barranco à esquerda e fale com Eyeore, depois examine o buraco da árvore para iniciar o minigame Bumble-Rumble. Você terá cartas exclusivas: as cartas Keyblade e Wind servem para repelir as abelhas, enquanto a carta Honey serve para recarregar o marcador de mel do Pooh. O objetivo é proteger Pooh e derrotar os 50 ataques de abelhas.



CHEFE: VEXEN (I)

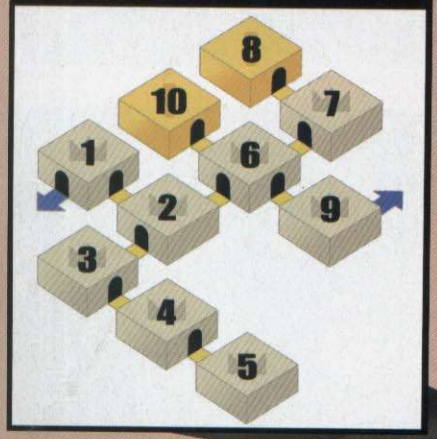
30. Vexen possui muitas cartas de valor 0 e acima de 7, portanto esta é uma batalha técnica, ou seja, só ataque na base do Card Break. Vexen é lento para usar as cartas. Entre cada ataque, fique atento aos Sleights que Vexen prepara. Quando as cartas dele estiverem acabando, prepare o Sleight Ars Arcanum para atacá-lo durante a recarga – outra opção é emendar o Ars Arcanum após um Card Break. Todo os golpes de Vexen são desviáveis, mas seu ataque Freeze exige precisão absoluta para usar Dodge Roll no último instante e escapar da prisão de gelo. Quando ele usar Ice Needles, não anule este. Apenas corra ao redor do campo de batalha. Logo que você não pude usar mais cartas para recuperar HP, apele para Oogie Boogie. É importante neutralizar a carta de recuperação de HP Vexen, ou a batalha será ainda mais prolongada.

Com botas "discretas" e uma chave do tamanho de uma marreta, não dá para dizer que o herói do game é igual a qualquer protagonista de RPGs japoneses

Pela cara, a Fera descobriu que a Bela pensa em partir em uma aventura solo

Como sempre, Cloud dá as caras e mantém a pose de "sou duro e não estou aí com ninguém"

11F: TWILIGHT TOWN



31. É recomendável evoluir seu personagem até o level 50 antes de entrar na área 8, pois a batalha contra Vexen será no mesmo ritmo da anterior, só que ele terá muito mais HP. Atualize seu Deck com as cartas de ataque mais forte que tiver, e de preferência às de valores 0 e 9 – leve umas quatro de valor 2, para fazer o Ars Arcanum. Leve também Oogie Boogie, Tinkerbell, Cure e Elixir.

CHEFE: VEXEN (II)

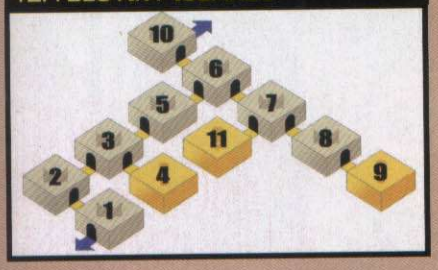
32. A estratégia da batalha anterior funciona perfeitamente aqui, só que exige ainda mais paciência e atenção para usar os Card Break. Lembre-se de anular somente o Sleight Freeze e, o novo ataque, Slide Break (uma espada de gelo gigante), e apenas corra ao redor do campo de batalha quando vier o Ice Needle. Mantenha a regra: prepare o Sleight Ars Arcanum para atacar Vexen durante a recarga. Só recorra às cartas Tinkerbell e Oogie Boogie quando não puder usar mais Cure, e lembre-se de anular a carta de recuperação de HP Vexen.

33. Após a batalha, antes de sair deste mundo, salve seu progresso e equipe um Deck com cartas de ataque de valor 0 e 9, além de algumas de valor 2 para realizar o Ars Arcanum. Leve também duas cartas Cure, Oogie Boogie e Elixir.

CHEFE: RIKU REPLICA (III)

34. Ok, a batalha é similar às outras duas, só que desta vez Riku possui com cartas de valor maior e um novo Sleight Dark Firaga – causa um belo estrago, por isso atenção triplicada na hora de anulá-lo. O importante aqui é ser rápido para executar Card Breaks, pois o inimigo costuma usar ataques seguidos, falhando apenas no uso de cartas de valor baixo. Deixe o Sleight Ars Arcanum pronto e, quando Riku começar a recarregar o Deck, descarregue suas cartas em ataques contínuos e finalieze com o Sleight.

12F: DESTINY ISLANDS

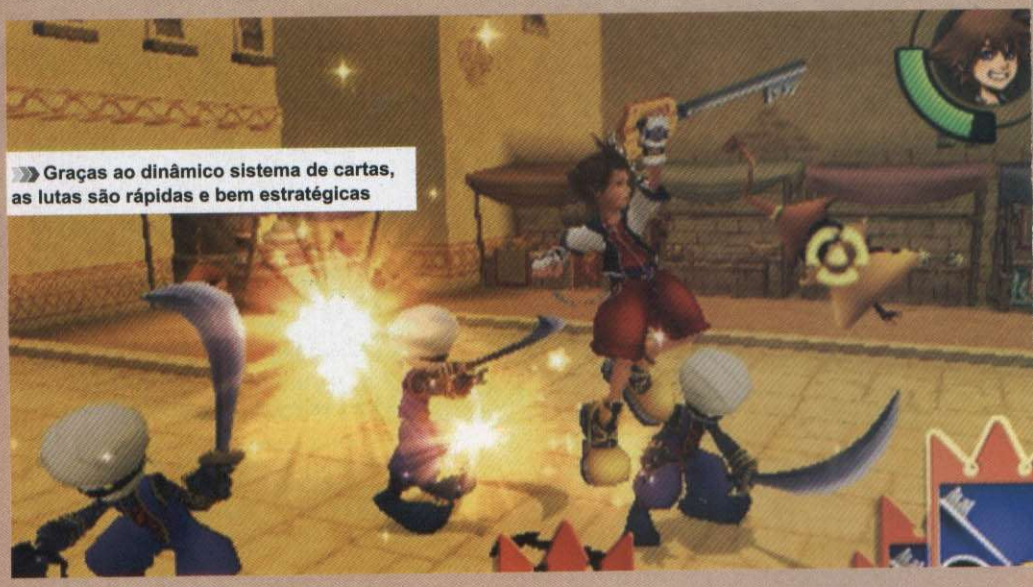


35. Se você tiver um pouco de paciência, evolua seu personagem e aprenda o Sleight Ragnarok – a soma das três cartas tem que dar 9.

CHEFE: DARKSIDE

36. A fraqueza de Darkside são suas mãos, espere ele usar a carta, pule na direção de sua mão e faça um Card Break. Repita o processo até vencê-lo. Caso tenha aprendido a Sleight Ragnarok, use-a para acelerar sua vitória.

37. Após a batalha, salve seu progresso antes de avançar para o andar seguinte e monte um Deck com, no mínimo, quatro cartas de ataque valor 0 (além das de valor 9), dois Cure, Oogie Boogie, além de Elixir (e um Megalixir, se tiver). Leve tambem três cartas de valor 2 e 3 para os Sleights Ars Arcanum e Ragnarok.



Graças ao dinâmico sistema de cartas, as lutas são rápidas e bem estratégicas

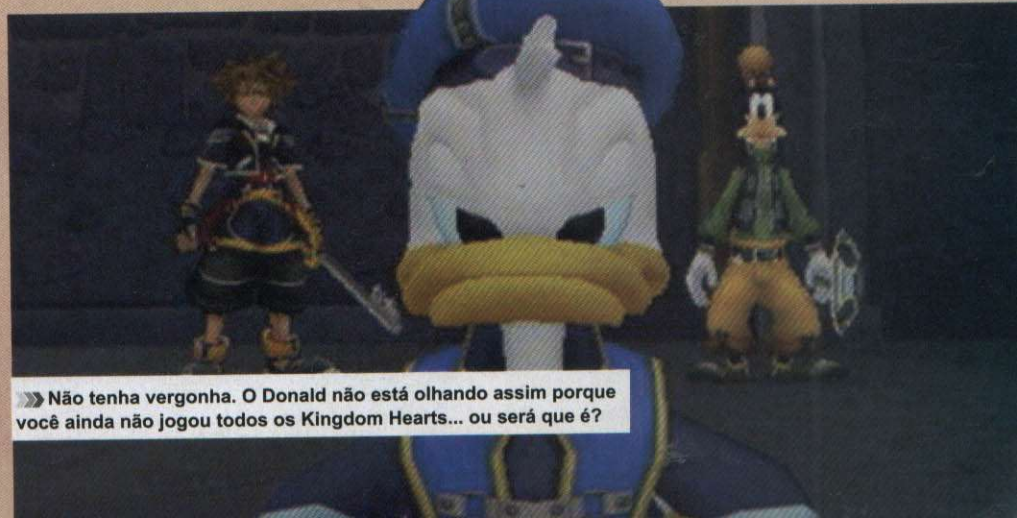
CHEFE: RIKU REPLICA (IV)

38. O esquema de batalha é igual ao da última vez, só que sua atenção deve ser triplicada. Riku está ainda mais rápido no uso de cartas e no abuso de Sleights.Seja rápido na hora dos Card Breaks, especialmente para anular o Sleight Dark Aura – este causa alto dano. Se tiver com Elixir e Megalixir, gaste suas cartas com Stocks e Sleights continuamente, então use uma das cartas citadas para restaurar seu Deck e faça tudo outra vez. Se conseguir emendar Sleights Ars Arcanum ou Ragnarok quando Riku estiver prestes a recarregar seu Deck, causará um altíssimo dano, além de acelerar a vitória.

39. Antes de avançar para o andar seguinte, volte para Destiny Islands e salve seu progresso pois vem mais uma batalha dificil. Via de regra, seu Deck deve estar munido de cartas de ataque de valor 0 e 9, além da possibilidade de executar Ars Arcanum, Ragnarok e outros Sleights mais simples. Tenha Oogie Boogie, Elixir e Megalixir, além da carta Riku (que mantém em seu Deck as cartas usadas nos Sleights, permitindo executar estes mais vezes).

CHEFE: LARXENE

40. O ritmo de batalha é bem alucinante, com Larxene abusando de cartas de valor elevado e Sleights. Comece usando a carta Riku e faça



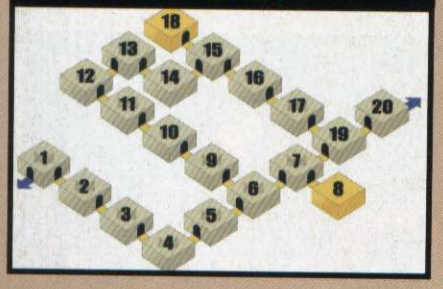
Não tenha vergonha. O Donald não está olhando assim porque você ainda não jogou todos os Kingdom Hearts... ou será que é?

Tão bonita, meiga e... assassina fria e calculista de patos estressados

ataques Stocks e Sleights continuamente até seu Deck enfraquecer, então use Elixir ou Megalixir pra restaurá-lo e volte e usar Stocks e Sleights – se você conseguir emendar uns quatro Ars Arcanum é batalha vencida, mas se o efeito da carta Riku passar, use Oogie Boogie assim que precisar e defina a batalha. Seguindo este método, você finaliza o combate sem problemas. Além disso,

a maioria dos ataques de Larxene é desviável, exigindo precisão na execução do comando Dodge Roll, especialmente quando ela usa o teletransporte para tentar surpreendê-lo.

13F: CASTLE OBLIVION



41. Este andar é infestado de inimigos poderosos e que rendem muita experiência. Gaste um pouco de tempo para evoluir seu personagem até, pelo menos, o level 70, para melhorar seu Deck. Nos combates, se possível, abuse do Sleight Trinity Limit – ele literalmente aniquila quase todos os

inimigos do campo de batalha de uma só vez. A cada três ou quatro áreas que avançar, crie um Save Point – crie um na área 15 e outro na área 19. Quanto estiver pronto, siga até a área 16 e 20.

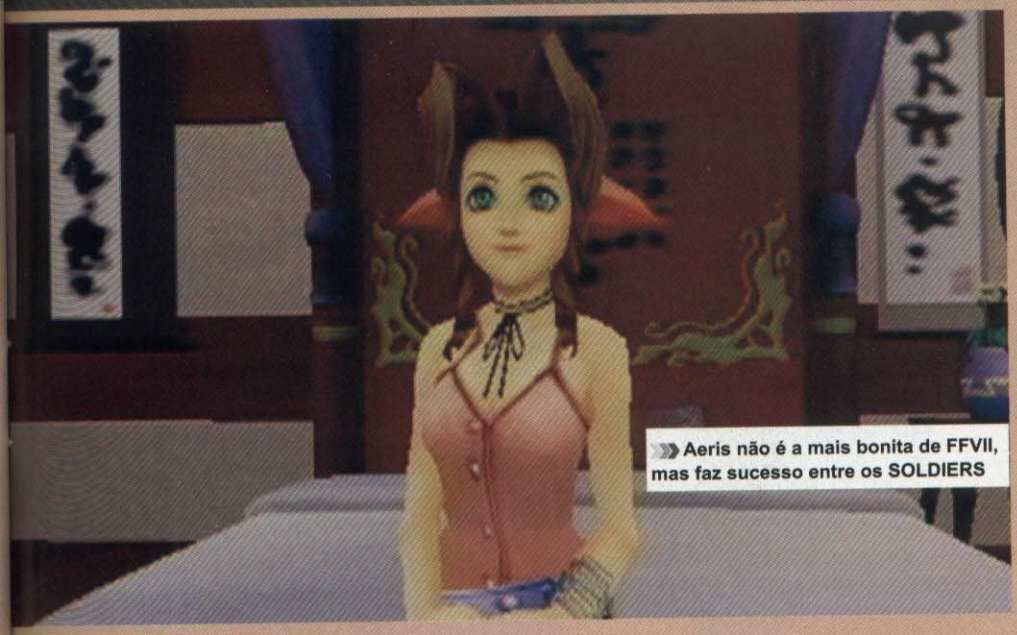
CHEFE: AXEL (II)

42. Similar á primeira batalha travada contra Axel, leve seu Deck atualizado com cartas de valor 0 e 9, além de Oogie Boogie, Riku, Jafar, Dragon Maleficient, três cartas Cloud (se tiver), Elixir, Megalixir e Cure. Comece a luta na base do Card Break, ou seja, espere ele atacar para contra-atacar. É de suma importância anular os Sleights de Axel, especialmente o Firetooth que pode matar – sem carta de valor 0, a alternativa é correr ao redor do campo de batalha usando Dodge Roll.

43. Comece usando a carta Jafar, para minimizar as chances do adversário fazer Card Break em você, então descarregue todos os seis Sleights, especialmente o ataque Stock com as três cartas Cloud. Passando o efeito, use a carta Riku e continue aplicando Sleights. Se você pegar as cartas Goofy e Donald durante a batalha, prepare

o Sleight Trinity Limit e só use quando Axel começar a recarregar seu Deck ou sob efeito da carta Jafar. Acabando o efeito da carta Riku, use Dragon Malecifient para elevar o poder das cartas de ataque. Sempre que o inimigo se teletranportar,

Este visual diferenciado de Cloud é exclusivo das versões de Kingdom Hearts. Estiloso e ainda mais fresco



Aeris não é a mais bonita de FFVII, mas faz sucesso entre os SOLDIERS

trave a mira nele para não ser surpreendido. Outra dica é manter-se longe de qualquer combo do inimigo – use Dodge Roll.
Se seu Deck começar a perder efeito, use Elixir ou Megalixir para se garantir.

CHEFE: MARLUXIA

44. Use o mesmo Deck e siga o mesmo procedimento de batalha usado contra Axel. Marluxia é lento no uso das cartas e não possui muitas de valor 0, aproveite essa vantagem para ataques moderados e Stocks / Sleights através de Card Break. A contramedida é evitar, a todo custo, os Sleights Blossom Shower e Deathscythe do inimigo.

45. Quando o Marluxia usar teletransporte, fique atento para usar Dodge Roll e trave a mira para localizar o alvo. Apesar da força descomunal e dos combos matadores, outra desvantagem de Marluxia é que suas cartas acabam rápido. Aproveite o momento para descarregar mais Stocks / Sleights na hora da recarga, mas nunca deixe seu HP abaixo da metade.

47. Após a batalha, atualize seu Deck com as cartas de ataque mais fortes nos valores 0 e 9, repita as demais cartas suporte da batalha anterior e adicione Vexen e Marluxia, além de quantas magias Fire de valor acima de 4 puder. Antes de seguir para a batalha final, salve seu progresso.

CHEFE: SPECTER & MARLUXIA

48. Apesar de grande, Specter é lento nos movimentos mas possui ataques fortes. A maioria destes é facilmente desviável com Dodge Roll, então repita o procedimento da batalha usada contra Marluxia, só que você terá que pular para acertar as garras da criatura. Eventualmente use ataques Stock / Sleight na condição de Card Break. **49.** Uma maneira eficiente de vencer a luta é, após usar a carta Jafar, usar o Sleight Ragnarok – Trinity Limit também é ótimo, já que o inimigo dificilmente anula o ataque. Quebrando as garras de Specter, Marluxia usará ataques de investida (também fáceis de desviar), melhor momento para emendar Stock / Sleight como Card Break, especialmente quando Specter tentar cair sobre você. Se puder, use a carta Marluxia e mande um Trinity Limit. Vencendo a batalha, você parte automaticamente para a luta seguinte, com Marluxia fundido-se a Specter, e assumindo uma forma mais poderosa.

CHEFE: MARLUXIA & SPECTER

50. Mantenha o mesmo procedimento da batalha travada contra Marluxia, só que sem ver as cartas do inimigo até que o golpe seja desferido. Ataque na base do Card Break, sempre deixando uma carta de valor 0 para neutralizar os Sleights do inimigo. Atenção absoluta quando Marxulia usar seus Sleights: Doom (você tem poucos segundos para vencê-lo nos valores das cartas), Whirlwind to the Void (derruba todas as cartas do seu Deck, obrigando-o a recolhê-las para batalhar), e Omni Laser (causa um dano monstruoso). Se possível, use a carta Marluxia e mande um Ars Arcanum para causar grande estrago, ou mesmo Trinity Limit de valor alto.

Molecadinha invejosa! Não podem ver um vizinho com cards e já secam

Por: Eduardo Trivella

O rock and roll é tão bem simulado que, bem na penumbra, podem te confundir com o Joey Ramone

GUITAR HERO WORLD TOUR

→ **Produtora:** Neversoft → **Distribuidora:** Activision → **Console:** PS3
→ **Gênero:** Musical → **Jogadores:** 1 a 4 → **Online:** 1 a 4

Pode abrir a porta da frente e cobrar ingresso: o show na sua casa vai começar

Depois que *Rock Band* chegou fazendo muito barulho e conquistando o público gamer-roqueiro, *Guitar Hero* não viu outra saída a não ser correr atrás e recuperar terreno. A resposta foi *World Tour*, o primeiro game da série em que os jogadores também podem cantar e tocar bateria, além de tocar os costumeiros baixo e guitarra.

A experiência mudou significativamente, pois agora você não joga mais sozinho ou, no máximo, em dupla. Com o game completo, uma verdadeira banda de mentira pode fazer sucesso na garagem de casa. Mas essa é apenas a mudança mais aparente. As novidades são muitas, bem-vindas e vão muito além da inclusão de um microfone e de uns tambores.

As mudanças já aparecem no esquema de progressão de jogo. Nos antecessores, o jogador tinha a sua disposição um conjunto de quatro ou cinco músicas mais um bis e podia tocá-las na ordem em que bem entendesse. Depois de executar todas, partia para o próximo grupo e assim por diante, em uma escala de dificuldade crescente. Agora é um pouco diferente: avisos de "procura-se músico" com o local de um show e um setlist específico são afixados em uma parede.

O jogador escolhe qual show quer tocar primeiro, mas deve tocar as músicas na ordem em que elas aparecem na lista. Após a apresentação, outros vão sendo disponibilizados. Há ainda shows que podem ser comprados, como, por exemplo, um com três músicas da banda Tool em que os integrantes da sua banda não aparecem durante a performance: tudo o que se vê na tela são as notas a serem tocadas, rolando em meio a cenários psicodélicos.

A falta de detalhes é aparente e coloca o

NA COZINHA 1

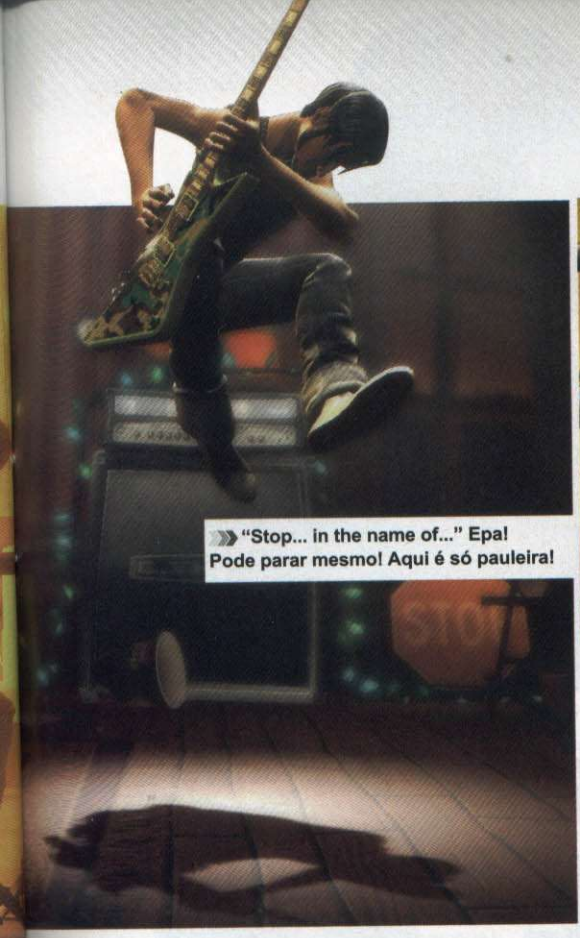
Esse subtítulo aí de cima não tem nada a ver com culinária. "Cozinha", na linguagem do rock, é um termo que serve para descrever a dupla baixo e bateria, responsável pela marcação de tempo e que segura o ritmo enquanto a guitarra viaja nos solos. O baixo já está presente desde *GH2*, mas agora ele ganha contornos precisos, devido à sexta nota, tocada somente com palhetadas, sem apertar botão nenhum, e também ao neck slide, que pode ser "batucado" apenas com o dedão da mão direita em uma recriação da técnica conhecida como slapping.

Abuse da customização e crie o tipo mais mal-encarado que puder

AVALIAÇÃO D&T — PS3

Gráficos: ★★★☆☆
Controle: ★★★★☆
Áudio: ★★★★☆
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★☆☆

NOTA FINAL 8,5 EXCELENTE



"Stop... in the name of..." Epa! Pode parar mesmo! Aqui é só pauleira!

game em um nível bem inferior em relação à concorrência (lê-se *Rock Band*), que têm gráficos simplesmente exuberantes.

Por outro lado, a caracterização dos astros é ótima. O jogo conta com uma vasta seleção de roqueiros, mas você também pode montar seu próprio pop-star (ou metal-star... ou até emo-star).

SÓ OS MELHORES

O status de *Guitar Hero* na indústria do entretenimento (e alguns sacos de dinheiro da Activision) garantiu a presença de roqueiros famosos. Você verá gente como Sting (ex-The Police), Ted Nugent, Billy Corgan (do Smashing Pumpkins), Ozzy Osbourne e Jimi Hendrix. E se, com o perdão da brincadeira, até Hendrix levantou da tumba para conferir o jogo, é porque *Guitar Hero* tem algo especial.

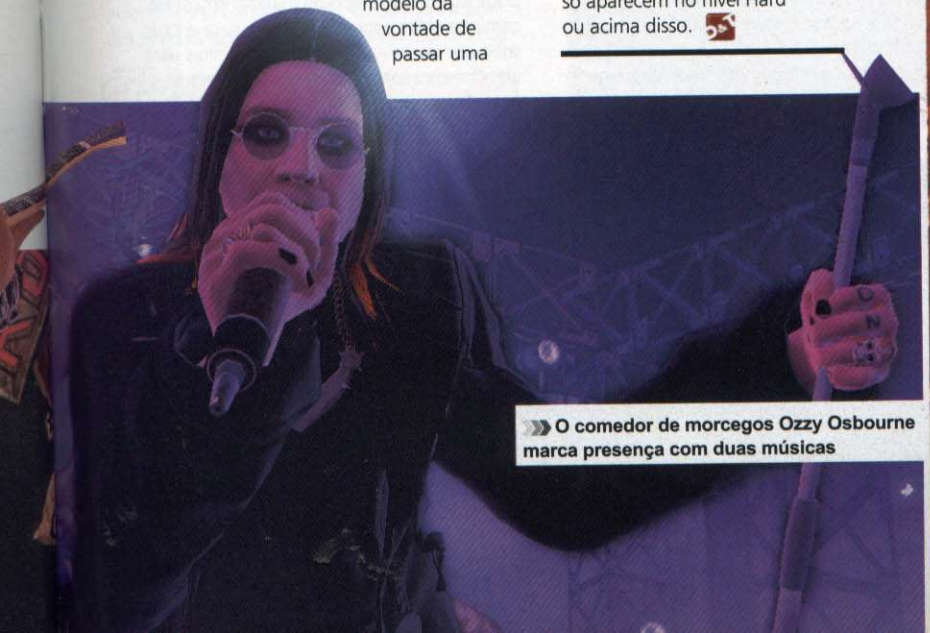
Algo, não! *World Tour* tem muita coisa especial, a começar pela nova guitarra. O novo modelo dá vontade de passar uma temporada no hospício. Claro que ainda estamos falando de uma réplica, uma miniatura de um instrumento musical; porém, com peso maior e alguns centímetros a mais do que os modelos anteriores, a nova guitarra ganha um pouco mais de seriedade e pode até ser confundida com a coisa de verdade. E outras mudanças aparecem: o botão do Star Power saiu daquela incômoda posição lá atrás e foi colocado próximo da Strum Bar (o botão das "palhetadas"), o que significa que basta um movimento de pulso para acionar o poder multiplicador.

A característica mais marcante da nova guitarra, no entanto, não é algo que foi melhorado, mas sim uma função inédita: o neck slide. São cinco sensores localizados abaixo da Strum Bar e que podem funcionar em conjunto ou independentemente deles. Quem acompanha a série já conhece os tipos de notas que descem pela tela: as normais; as que têm formato de estrela e que carregam o marcador de Star Power; e as de contorno branco que sinalizam a possibilidade da execução de hammer-ons e pull-offs. Agora, aparecem também notas transparentes e conectadas por uma linha roxa, que indicam que o neck slide pode ser usado.

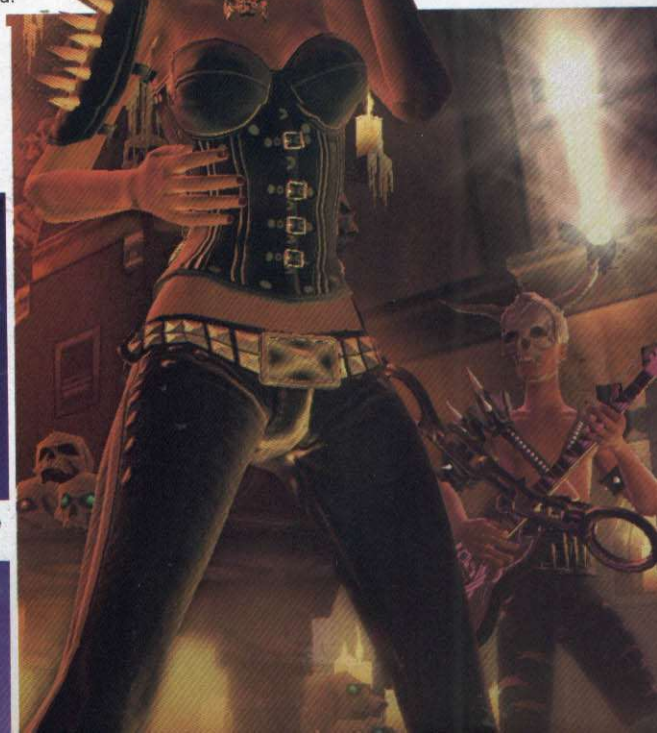
Difícil de entender? Você vai sacar quando estiver jogando e verá que, apesar de não parecer, isso faz uma bela diferença. Mas nem adianta jogar no nível fácil ou médio: essas notas, assim como algumas outras características de World Tour, só aparecem no nível Hard ou acima disso.

NA COZINHA 2

Já a bateria... Ah, essa é outra história! A presença do acessório denota a urgência de *GH* para se equiparar à *Rock Band*, que conta com todos os instrumentos desde o primeiro jogo. E se não fosse por um pequeno e vermelho detalhe, *GH* já teria deixado seu concorrente chupando o dedo. A bateria tem seis peças: três que atuam como tambores, duas que fazem as vezes de prato e chimbal e o pedal que simula o bumbo. O som que sai das peças é infinitamente superior ao do acessório concorrente e nem de longe lembra a bateção de panela que massacra nossos ouvidos em *RB*. O que mata a bateria é o pad vermelho. Em nosso teste, ele começou funcionando normalmente; mas após um tempo, nem com promessa da entrega da alma ao capeta. Parece não existir uma maneira certa de tocar que o jogo reconheça 100% das vezes. A briga entre os dois games esquentou de vez por conta dos instrumentos e por conta de uma setlist renovável.



O comedor de morcegos Ozzy Osbourne marca presença com duas músicas



Por: Gustavo Petró

Graças ao seu visual cheio de estilo e personalidade, Faith é considerada umas das estreantes mais impressionantes de 2008

MIRROR'S EDGE

→ **Produtora:** EA Dice
→ **Distribuidora:** Electronic Arts
→ **Console:** PS3
→ **Online:** Ação
→ **Gênero:** Ação
→ **Jogadores:** 1

AVALIAÇÃO D&T — PS3

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★☆☆
Áudio: ★★★★☆
Replay: ★★★☆☆
Acabamento: ★★★★☆

NOTA FINAL 8,5 — EXCELENTE

Chegou a inovação que faltava para revigorar o marasmo dos jogos em primeira pessoa

Toda a experiência da DICE em produzir jogos em primeira pessoa (a série *Battlefield* não nos deixa mentir) garantiu à empresa a coragem de tentar fazer diferente. E *Mirror's Edge* não se parece com nenhum outro game de tiro que se vê no mercado. A começar pelo fato de que você não é obrigado a disparar um tiro sequer, não há armas esperando você pelo cenário e nem munição escondida em qualquer canto. O objetivo é simples: usar todas as habilidades de Faith, uma runner, uma espécie de courier do futuro, para saltar de prédio em prédio no topo de uma cidade repleta de arranha-céus levando mensagens preciosas.

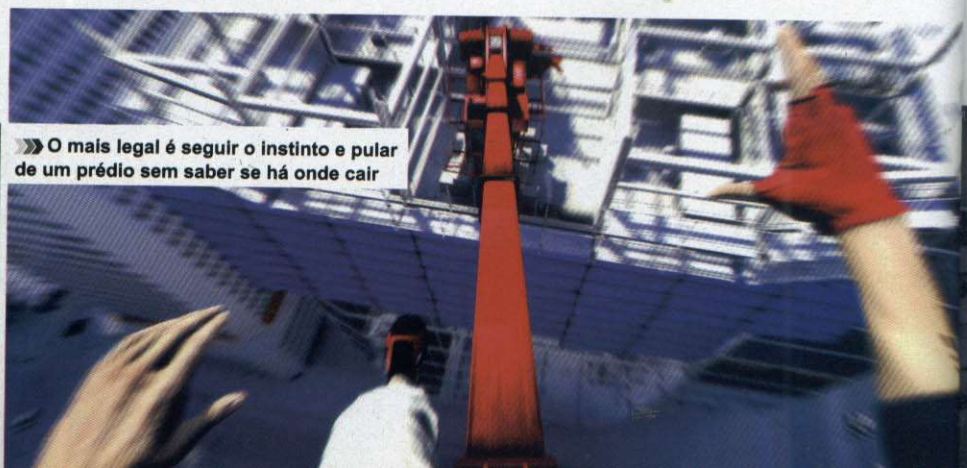
A trama preparada com cuidado por Rhianna Pratchett, uma das melhores roteiristas de games da atualidade, não para por aí: o assassinato de um importante líder da cidade coloca a irmã da protagonista atrás das grades e você deve salvá-la.

ONDE NINGUÉM PODE PEGAR VOCÊ

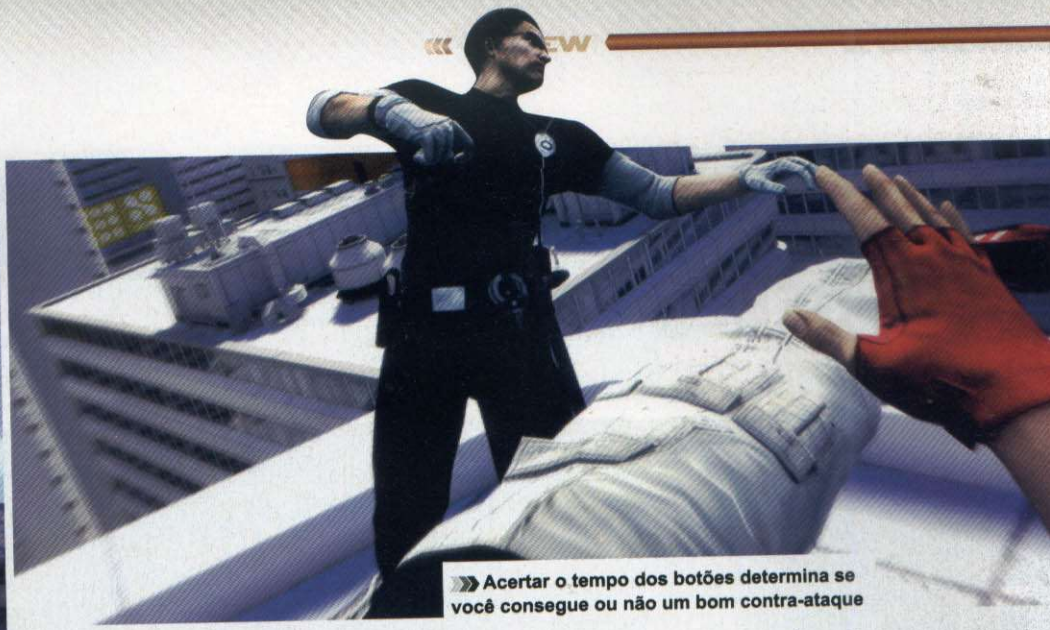
Em um primeiro momento, jogar *Mirror's Edge* não é uma tarefa das mais fáceis. Mesmo com o breve tutorial, aprender a estranha, porém eficiente, configuração dos botões leva tempo. Ainda mais se levarmos em conta a enorme gama de movimentos da bela heroína.

Todos os principais comandos do game (pular, agachar, girar 180 graus e atacar) estão nos botões de ombro do controle do PS3. Por que isso? Além de tornar a ação mais natural, os botões de ombro permitem o acesso rápido aos comandos, o que é extremamente necessário no game. Portanto, não se assuste ao morrer por diversas vezes nos primeiros capítulos do game, essa fase de aprendizado é importante. E todos os movimentos da heroína estão na combinação desses quatro botões. Assim, ela pode saltar grandes distâncias, escorregar, rolar no chão e arriscar passos curtos nas paredes – todos movimentos inspirados no Parkour.

Quando você já for mestre na movimentação de Faith, começará a ver sua cidade com outros olhos. Cada canto, cada parede e cada mureta é um local onde a garota pode fazer todo o tipo de malabarismos: ela caminha pelas paredes, as utiliza para escalar, sobe por canos – ou seja, não há limites para ela. O mais interessante é que há diversos caminhos para se cumprir os objetivos. Obviamente, alguns são mais difíceis do que



O mais legal é seguir o instinto e pular de um prédio sem saber se há onde cair



Acertar o tempo dos botões determina se você consegue ou não um bom contra-ataque

Em Mirror's Edge você não pode ter medo de altura ou de arriscar pulos

outros e tudo dependerá do que você aprendeu ao jogar o game. Não há, também, indicação para onde seguir. Aperte ● e Faith vai olhar apenas para onde ela deve ir; como chegar lá dependerá apenas do quanto você dominou os comandos. A única indicação no ambiente "clean" da cidade é a chamada Runner's Vision: com ela, canos, caixas e rampas ganham a tonalidade vermelha, indicando que ir por ali é a melhor opção de rota.

Diferentemente de outros games, em *Mirror's Edge* você não pode ter medo de alturas ou de cair. Isso ocorrerá diversas vezes no game e passar de fase é unicamente questão de tentar quantas vezes forem necessárias. Se ir por um caminho não der certo, tente outro, invente outros meios de alcançar um determinado lugar e teste todos os movimentos da protagonista.

ATAQUES CERTEIROS

Por mais que Faith pareça ser uma macaca pulando de prédio em prédio e consiga espaçar dos policiais desse modo, haverá momentos nos quais será necessário atacar. A garota também está munida de diversos golpes que colocam o maior dos marmanjos no chão. Ela realiza suas investidas com socos, rasteiras e voadoras, mas o mais legal está em roubar as armas dos inimigos. Ao se aproximar deles, é preciso pressionar ▲ quando a arma piscar na cor vermelha. Faça tudo corretamente e Faith fará alguma manobra espetacular que nocauteará o inimigo e tomará posse de seu armamento. A partir daí, ela pode atacar os adversários, muito embora sua mira não seja boa e deixe o game ainda mais difícil.

Nos momentos mais complicados, é possível deixar a ação em câmera lenta por alguns instantes usando o "momentum". Além de dar um ar "Matrix" ao jogo, é mais fácil roubar armar e saltar grandes distâncias.

Sentir-se enjoado com a câmera que se move a todo o instante não é surpresa para quem passa alguns minutos com o game. Mas, assim como os comandos, é algo que passa com o tempo e um pouco de treino.

Caso você sobreviva aos primeiros momentos de *Mirror's Edge*, verá porque ele é um dos melhores jogos do ano. A ação não para sequer um segundo, e fugir no topo de arranha-céus tira o fôlego até dos mais machões. E o melhor é que a aventura pode ter uma continuação. É questão apenas de aguardar...

As cores berrantes indicam os melhores caminhos. Muito melhor do que ser orientado por setas óbvias

CONTRA O RELÓGIO

Caso você ache a aventura de Faith um pouco curta, não se preocupe. Além do modo principal, cada fase apresenta um modo Time Trial e um Speed Run. No primeiro, você tem que completar a fase no menor tempo, utilizando todos os malabarismos da heroína para alcançar checkpoints o mais rápido possível. Há a opção de fazer o download de fantasmas, representando os melhores tempos, para tentar melhorar sua performance. No segundo, você deve completar as fases enfrentando os inimigos no menor tempo possível. Logo, logo aparecerá um louco na internet completando-as em tempos absurdos.

Por: Fabrício Caleffi

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

→ **Produtora:** Black Box Entertainment
→ **Online:** Sim
→ **Distribuidora:** EA
→ **Gênero:** Corrida
→ **Console:** PS3
→ **Jogadores:** 1 a 8

Esta é a maldição da nova geração: pelas fotos, todos os jogos parecem maravilhosos... mas na hora de jogar, que dureza!

AVALIAÇÃO D&T — PS3

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 4,5 — MÉDIO

O pior Need for Speed dos últimos tempos é fácil, problemático e desprovido de atrações

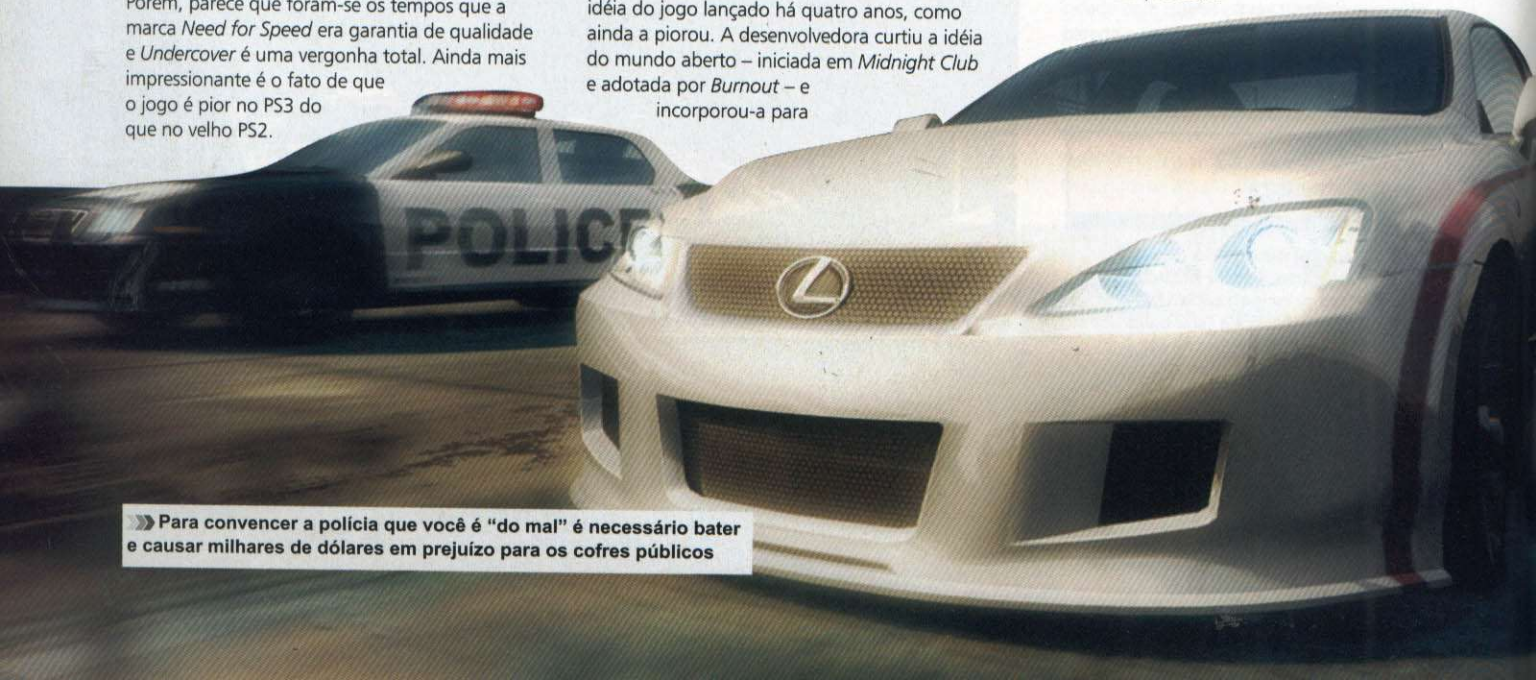
Em meio a jogos de corrida magníficos na nova geração de consoles, como *GRiD* e *Burnout Paradise*, a idéia de um novo *Need for Speed* deveria acalentar o coração dos corredores que ficaram de bobeira após detonar os desafios dos títulos mencionados. Porém, parece que foram-se os tempos que a marca *Need for Speed* era garantia de qualidade e *Undercover* é uma vergonha total. Ainda mais impressionante é o fato de que o jogo é pior no PS3 do que no velho PS2.

SE É PARA COPIAR, COPIA DIREITO

Undercover retoma o estilo de *Most Wanted*, cujo objetivo era correr pelas ruas de uma cidade fictícia e destruir o que puder, além de tirar uma onda com a cara dos policiais que tentam prendê-lo. Porém, desta vez é tudo "encenação", já que você é um policial disfarçado e infiltrado para desmascarar um grupo criminoso envolvido com corridas de rua.

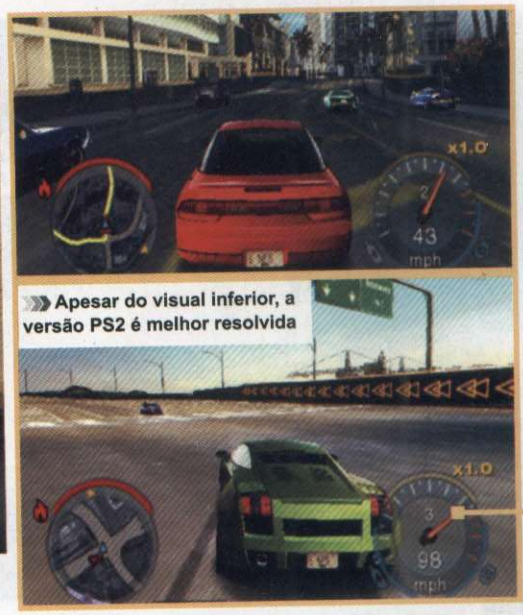
Mas a Black Box não só retomou a mesma idéia do jogo lançado há quatro anos, como ainda a piorou. A desenvolvedora curtiu a idéia do mundo aberto – iniciada em *Midnight Club* e adotada por *Burnout* – e incorporou-a para acrescentar...absolutamente nada! Você é livre para ir com o carro para onde quiser, mas não há uma garagem para visitar, nem itens secretos para encontrar ou qualquer idéia que justifique a tal liberdade. A única coisa que você pode fazer é dirigir até os locais das provas – e você pode economizar um bom tempo se consultar o mapa e selecionar a prova diretamente.

Nas provas, a



Para convencer a polícia que você é "do mal" é necessário bater e causar milhares de dólares em prejuízo para os cofres públicos

Não se empolgue com os carrões: eles podem parecer invocados, mas correm pouco e não amassam



Apesar do visual inferior, a versão PS2 é melhor resolvida

coisa é totalmente contrária e você corre pelas ruas da mesma cidade, mas com todos os caminhos, exceto os do percurso da corrida, bloqueados, fazendo com que você use toda sua inteligência somente para acelerar o carro, já que nem o freio é muito necessário.

A sensação de velocidade também tem seus altos e baixos: você realmente sente o carro "voando" no asfalto, mas ativar o sistema de turbo não parece tão eficaz, assim como utilizar a função Focus para desacelerar o tempo e permitir algumas ultrapassagens bem arriscadas e que, neste caso, parece desacelerar somente os carros comuns, já que sempre que você estiver próximo a algum oponente, ele o ultrapassará.

SIMPLES DE MANEIRA DEPLORÁVEL

Nitidamente, o jogo é feito para atrair jogadores novos e casuais, já que a curva de aprendizado é inexistente, assim como a dificuldade das corridas. E toda essa simplicidade também está presente nos outros aspectos do game.

Os gráficos parecem da geração anterior com uma leve polida, mas ainda assim feios demais. O som cumpre seu papel, assim como os controles, já que seu carro ancora ao pisar no freio e, não importa se você estiver a 60 ou 200 km/h, você sempre conseguirá frear e fazer uma bela derrapagem na curva com a resposta rápida e simplificada dos comandos.

As provas também oferecem um leque mínimo de variedades, com corridas, fugas da polícia enquanto destrói a cidade – com pouquíssimas e desanimadas animações do caos – e perseguição a suspeitos, tudo rodando em uma engine com física de papel – já que bater a 300 km por hora de frente com um caminhão somente trinca seu pára-brisas – e com o framerate caindo constantemente, a ponto de travar a animação em certos momentos.

Ao ganhar as provas, você recebe dinheiro e seu desempenho aumenta algumas estatísticas, o que não altera em absolutamente NADA o controle dos carros, mas pelo menos barateia a compra de peças novas. E este chega a ser um aspecto positivo, a parte de tuning: regule potência de motor, suspensão, freios, etc; na parte estética, você pode montar o carro como quiser – não como em *Underground*, fique claro – podendo escolher os vários tipos de adereços.

Os menus do jogo também contam como ponto negativo, pois são simplórios demais e sem opções óbvias, como colocar legendas nas cenas filmadas com atores reais – também simples demais – pois o som em 5.1 até atrapalha o entendimento dos diálogos

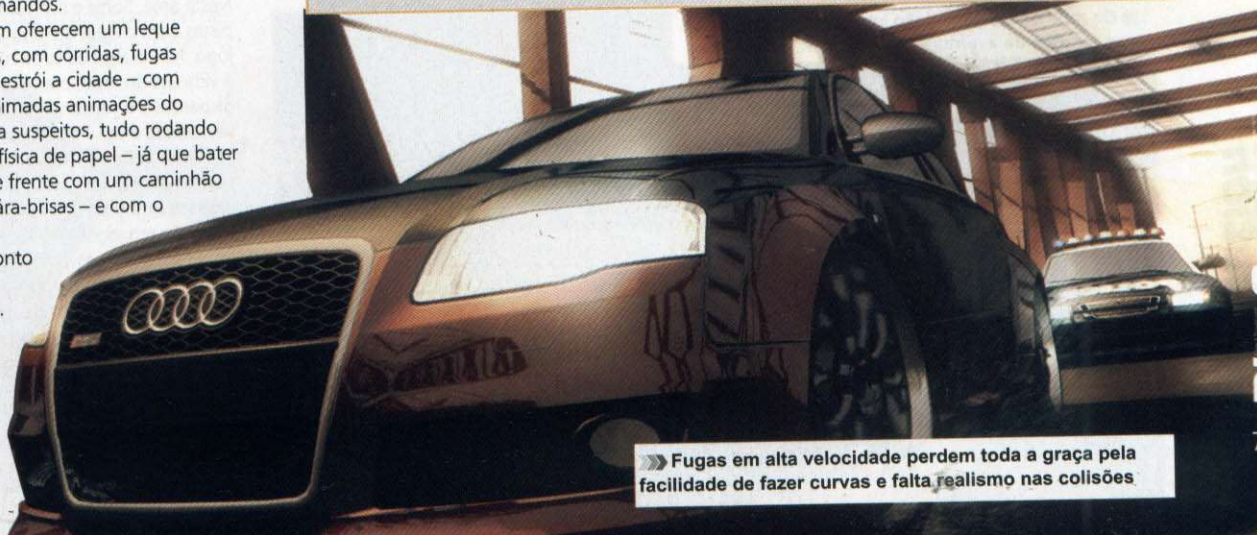
VERSÃO PARA PLAYSTATION 2

É engraçado testemunhar este tipo de coisa, mas a versão para Play 2 é bem melhor, chegando a ser boa. Praticamente é outro jogo, com uma cidade diferente, física diferente – bem parecida com a dos jogos *Burnout* – e os diferentes tipos de veículos e estatísticas realmente fazem diferença nas corridas, então você jamais poderá pilotar um Camaro SS e um Skyline da mesma forma, como acontece na versão de Playstation 3.

As partes destrutíveis da cidade são bem mais variadas e até as animações dessas destruições são mais legais. A versão de PS2, ao contrário da de PS3, é cheia de menus, com opções de corridas rápidas, passeio livre, multiplayer (só para dois jogadores) e uma garagem, onde você pode ver seus veículos, tuná-los, ou adquirir novos. A cidade também é aberta para você ir onde quiser, mas possui as mesmas falhas da outra versão. Como ponto negativo, que não chegam à prejudicar a diversão, estão os gráficos, que seguem o padrão do console sem acrescentar nada; e a trilha sonora, com faixas a menos em relação ao PS3.

As corridas desta versão conseguem ainda ser mais variadas do que no PS3, com provas de eliminação por voltas e a opção de pressionar ↓ no controle digital para iniciar uma perseguição policial, em que as viaturas, principalmente as pretas do FBI, realmente o fecham e atrapalham, o que também não acontece na versão de PS3, em que as viaturas simplesmente o acompanham na pista, sem causar grandes transtornos.

A versão de PS2 merece nota 8 e serve para as tardes chuvosas.



Fugas em alta velocidade perdem toda a graça pela facilidade de fazer curvas e falta realismo nas colisões

Por: Leandro Rodrigues

Durante o dia o esquema é correr e pegar argolas. À noite, Sonic se transforma em uma mistura de Dhalsim e Pé Grande

SONIC UNLEASHED

→ **Produtora:** Sonic Team
→ **Online:** Não
→ **Distribuidora:** SEGA
→ **Gênero:** Ação
→ **Console:** PS3
→ **Jogadores:** 1

AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 4,5 MÉDIO

Desta vez transformado em um lobisomem, Sonic passa vergonha em sua nova aventura

Sucesso absoluto nos anos 90, Sonic já não consegue estrelar um jogo de sucesso há muitos anos. A proposta deste novo jogo era justamente criar tudo do zero, com direito a um motor gráfico inédito chamado Hedgehog. Tudoo para tentar resgatar os elementos que conquistaram os jogadores da geração Mega Drive. Porém, mais uma vez aconteceu algum tropeço no meio do caminho.

TRANSFORMAÇÃO CAFONA

A grande aposta da SEGA era a divisão de fases entre dia e noite. Nas fases com o sol brilhando, as coisas acontecem como nos últimos 10 jogos de série: Sonic corre feito um alucinado em cenários que você mal consegue admirar e nos quais não é necessário fazer muitas coisas. Você basicamente só precisa apontar o direcional para frente e o cenário faz o resto. A diferença desta vez é que a câmera algumas vezes se posiciona de uma maneira lateral, lembrando os saudosos jogos em 2D que brilhavam no velho console da produtora. Esta doce sensação não dura mais do que poucos segundos e tudo volta à chatice de sempre em seguida.

A surpresa – desagradável – vem nas fases noturnas. Graças a uma das bugigangas criadas pelo eterno inimigo Dr. Eggman, o herói se torna um mutante parecido com um lobisomem.São nestas fases que as coisas realmente ficam feias. O Sonic mutante responde pela alcunha de Werehog, perde completamente sua velocidade e passa a se movimentar feito uma lesma bombada, cujas vantagens são força bruta descomunal e braços elásticos que se esticam para esmurrar inimigos e alcançar locais antes inexploráveis (hein?). A idéia, com certeza, é uma das piores que já apareceram na franquia.

Ser fortão, peludão e esquisitão não vale nada, já que bater nos milhares de inimigos genéricos que aparecem sem parar é uma tarefa cansativa e desmotivante.

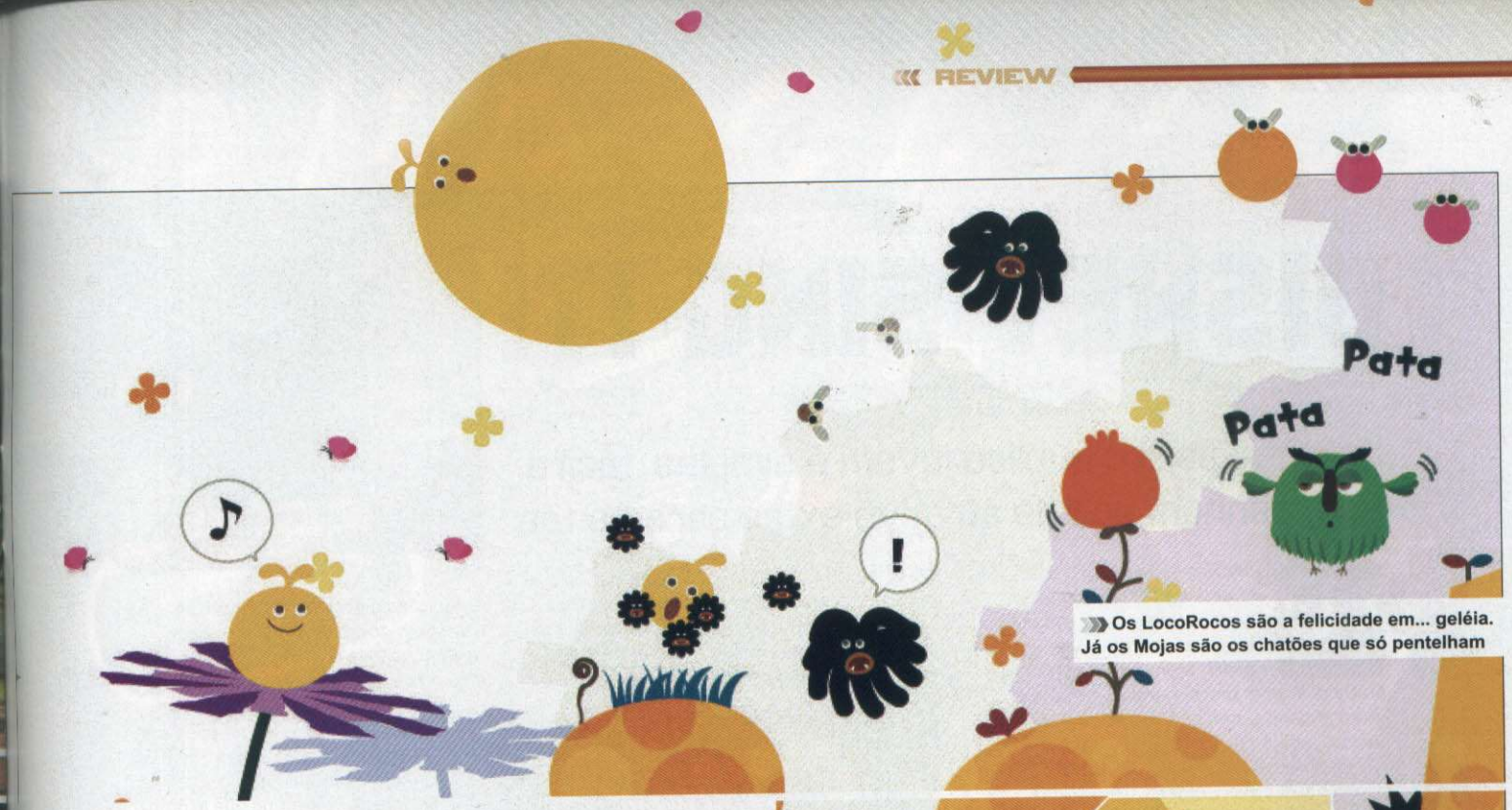
Os momentos com visão lateral lembram os bons tempos de aventura 2D. Pena que dure pouco

SONIC RPG

Se não bastasse a falta de ritmo das fases noturnas, o game ainda possui uma cidade que deve ser explorada entre uma fase e outra. Nesta área, Sonic e sua turma devem procurar pistas para chegar até a próxima missão do jogo. Não é algo de todo ruim e até aumenta a vida útil do jogo, mas é completamente dispensável e vai contra a proposta de velocidade e ação da franquia *Sonic*.

Para piorar, os jogadores podem acumular pontos durante as fases para distribuir por diversos atributos do personagem, como acontece em jogos RPG. É outra invenção dispensável e a prova disso é dificilmente se percebe a melhora de algum aspecto, mesmo que você suba de nível várias vezes.

Enfim, *Sonic Unleashed* é o mais novo título na lista de games fracassados do porco-espinho. Resta saber até quando a Sega vai insistir em não ver o óbvio: ou tenta fazer um novo *Sonic* 2D ou guarda a franquia no compartimento mais fundo do seu baú.



Os LocoRocos são a felicidade em... geléia. Já os Mojas são os chatões que só pentelham

LOCOROCO 2

→Produtora: SCE Japan
→Online: Não
→Distribuidora: SCE
→Gênero: Ação
→Console: PSP
→Jogadores: 1

O jogo mais feliz do século voltou com mais músicas que nunca vão sair da sua mente

AVALIAÇÃO D&T PSP

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 9,0 EXCELENTE

Nem parece que já faz dois anos que as bolinhas gelatinosas mais simpáticas do mundo conquistaram os donos do Portátil da Sony. De lá para cá muito jogo bom apareceu, mas nem por isso as musiquinhas grudentas de *LocoRoco* saíram da nossa cabeça. A prova disso é que bastaram cinco segundos da abertura de *LocoRoco 2* para que a cantoria das bolinhas dominassem nossa rotina.

UMA VERDADEIRA CONTINUAÇÃO

Depois de *LocoRoco Cocoreccho!*, uma versão muito estranha que foi lançada com exclusividade para o PS3 e que merece cair no esquecimento, a franquia voltou aos trilhos e consegue trazer de volta todo clima contagiante da série. A história do jogo continua a mesma: os Mojas (cabeças flutuantes com cabelo rastafári) continuam sendo os inimigos. Desta vez as criaturas retornam com uma nova arma para acabar com a alegria de todos: eles cantam... mal. Seu objetivo é passar por diversas localidades espalhando a alegria e a esperança de um mundo melhor.

Para quem não conhece *LocoRoco*, estamos falando de um jogo no estilo plataforma. Seu nome faz uma alusão aos botões L e R do PSP. É por meio destes botões que você deve inclinar o mundo para os lados – a única maneira de fazer sua geléia em forma de bola se locomover pelos cenários. Apertando os dois botões ao mesmo tempo é possível fazer o personagem pular.

Para recuperar a auto-estima dos habitantes do local você precisa passear pelos cenários, acabar com os Mojas e coletar flores que aumentam o tamanho da sua bolinha. Em determinados locais é necessário separar-se e formar diversas bolinhas menores para passar por espaços estreitos.

LEVEMENTE FAMILIAR

Apesar de manter quase tudo como era no primeiro jogo, *LR2* tem novidades que agradam até mesmo os mais conservadores. A primeira é que as bolinhas aprenderam a nadar e isso abriu novas possibilidades em fases com inimigos e aliados aquáticos.

Outra novidade legal é que os LocoRocos precisam cantar para alegrar os habitantes. Você deve apertar botões no ritmo das notas musicais que aparecem na tela e isso determina quanto bônus vai receber após a cantoria. Mesmo não interferindo na música, isso causa a impressão de ajudar as geléias a cantar e causa uma profunda satisfação.

No mais, o jogo mantém a qualidade no projeto de fases, com dezenas de passagens secretas, estruturas empolgantes e seqüências de quedas alucinantes.

LocoRoco 2 esbanja simpatia e, o melhor, diversão viciante e desafio progressivo. Indispensável!

Os animais felizes do mundo de LocoRoco estão exigentes e dão bônus por boas canções

Por: Leandro Rodrigues

DISNEY SING IT!

→ **Produtora:** Zoe Mode
→ **Online:** Não
→ **Distribuidora:** Disney Interactive Studios
→ **Gênero:** Musical
→ **Console:** PS3
→ **Jogadores:** 1 a 2

Karaokê para o público jovem é simples, fácil e sem nenhum tipo de atrativo extra para os fãs

Disney Sing It, o karaokê da empresa do Mickey, reúne em um só pacote artistas como Camp Rock, Miley Cyrus, Hannah Montana e Jonas Brothers. Nomes desconhecido da maioria dos marmanjos, mas que fazem enorme sucesso com o público infanto-juvenil.

A proposta do jogo é justamente agradar esse nicho e o game investe alto para conseguir isso. Videoclipes coloridos e alegres de cada um desses badalados grupos acompanham as letras das músicas que passam lentamente no rodapé da telinha. A apresentação do jogo é simplória. Os menus são pequenas telas que passam uma prévia do vídeo e da música que está selecionada. As áreas laterais deste cardápio musical são simplesmente brancas, mas esse aspecto pode ser melhorado com a escolha de um dos sete temas do jogo, que mudam as cores e a música do menu principal.

A audição começa com 35 músicas, e para desespero dos mais aplicados no jogo, nenhum extra é liberado durante o jogo. Se a recompensa não existe, a dificuldade também não é lá grande coisa. Às vezes é tão fácil acompanhar o timbre correto da canção que basta cantarolar ou até mesmo – pasmem – balançar o microfone que acompanha o produto.

Disney Sing It é um jogo feito com um público muito específico em mente e talvez por isso ele seja tão simples e fácil. Jogue com os seus filhos, mas prepare-se para tomar uma lavada.

SUPER STARDUST

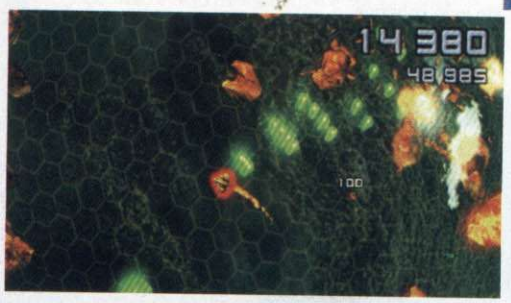
→ **Produtora:** Evolution Studios
→ **Online:** Sim
→ **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment
→ **Gênero:** Corrida
→ **Console:** PSP
→ **Jogadores:** 1 a 12

Mudando de proporções sem perder o que tinha de melhor, a ação é totalmente empolgante e viciante

Super Stardust foi uma das grandes surpresas lançadas via PlayStation Network para o PS3. Agora, pouco mais de um ano depois, o jogo consegue migrar para o portátil da Sony mantendo a qualidade.

À primeira vista, a principal diferença das duas versões é a tela: no PS3 era possível ver o planeta inteiro que você estava protegendo, já no PSP a sensação é que as locações são muito maiores e conforme a quantidade de inimigos aumenta, outro sentimento passa a aflorar – o de claustrofobia. A tela fica pequena para tanto caos surgindo ao mesmo tempo e a ausência de um segundo analógico torna os movimentos mais lentos, já que para mudar as armas é necessário usar os comandos digitais do lado esquerdo.

A falta do analógico direito também é sentida na hora de escolher a direção em que se vai atirar. No PS3, bastava movimentar a alavanca para escolher para onde iria o tiro, no PSP o jogador precisa usar os botões ▲, ■, ●, ✖ o que pode atrapalhar no começo.



Mas algo que é inegável é que Super Stardust é um game que tem cara de portátil, um jogo rápido, divertido e desafiador. Encaixou perfeitamente no portátil da Sony.

10 Botões

5824 Guitar Super Hero Wireless PS2 e PC

10 Botões

Guitar Super Hero Wireless PS2 e PC

6825 Guitar Wireless Hero PS 3

6822 Guitar Hero Wireless PS2

www.leadership.com.br

Pratique música com a Leadership Gamer.

6829 MINI BATERIA ROCK BAND PARA PS2 / PS3

6828 BATERIA ROCK BAND PARA PS2 / PS3

6833 TAPETE DANCING PARA PS2 / PS3

LEADERSHIP GAMER

Conheça nossa linha nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Em todos os momentos com você.

Por Gilsomar Livramento

AVISO

A seção Spoiler surgiu na edição 80 da D&T e, depois que foi cancelada, era a mais pedida dos leitores. Pois bem, ela voltou para ficar. Para quem não conhece, esta seção serve unicamente para contar as histórias dos melhores jogos, complexas até para quem manja da lingua inglesa. Por isso, leia apenas se quiser saber sobre informações avançadas, como o final dos jogos, por exemplo.

TEKKEN

Conheça a violenta e demoníaca saga familiar por trás de uma das principais franquias de jogos de luta

Imagina só como devem ser os Dias dos Pais da família Mishima...

Além de um respeitado mestre no mundo das artes marciais, Jinpachi Mishima também é o fundador da Mishima Zaibatsu (companhia que logo tornou-se um poderoso conglomerado mundial) e pai de Heihachi Mishima (vice-presidente da companhia). O futuro de seus negócios gera uma dura rivalidade entre pai e filho, que resulta na aquisição hostil da empresa por Heihachi.

Desde então a Mishima Zaibatsu passou a atuar na industria militar, mercado com o qual Jinpachi não simpatizava. Ele tentava, em vão, mudar a situação após perder a presidência para seu filho. Longe de ser resolvida no âmbito legal, a guerra entre pai e filho acaba quando Heihachi aprisiona seu pai em Hon-Maru, um complexo militar camuflado sob o Dojo Mishima.

Sem outros obstáculos, a Mishima Zaibatsu ampliou seu leque de atuação, tornando-se uma megapotência da industria militar, controlada com mão de ferro por Heihachi.

Após um tempo, nasceu o filho de Heihachi, Kazuya Mishima. Heihachi passou a testá-lo das maneiras mais desumanas para se assegurar de que ele era digno do sangue Mishima – além de ter justificativa para eliminar, "acidentalmente", seu único herdeiro para que ele não faça o mesmo que Heihachi fez com o pai.

Aos cinco anos de idade, Kazuya foi arremessado do alto de um penhasco por seu pai, que testava sua determinação e habilidades de sobrevivência. Desde aquele fatídico dia, vinte e um anos se passaram...

O TORNEIO KING OF THE IRON FIST

Além da importância da família Mishima na indústria militar, Heihachi, como seu pai, era um mestre no karatê do estilo Mishima. Ele decidiu organizar o torneio King of the Iron Fist. Para atrair os melhores lutadores do mundo, ofereceu um prêmio de um bilhão de dólares ao vencedor.

No submundo das lutas clandestinas, um jovem lutador já tinha fama e título de invencível – tendo apenas um empate técnico contra Paul Phoenix, lutador que viria a participar do torneio. Seu nome é Kazuya. Ele sobreviveu àquela queda, ganhando apenas uma profunda cicatriz em seu peito. Sua vida estava por um triz quando o Demônio apareceu diante dele, barganhando a oportunidade de recuperar suas forças e se vingar, em troca de sua alma. Movido pelo ódio, Kazuya aceitou o acordo, e a partir de então ele se prepara para enfrentar Heihachi. Seu destino irá se concretizar na grande final do torneio.

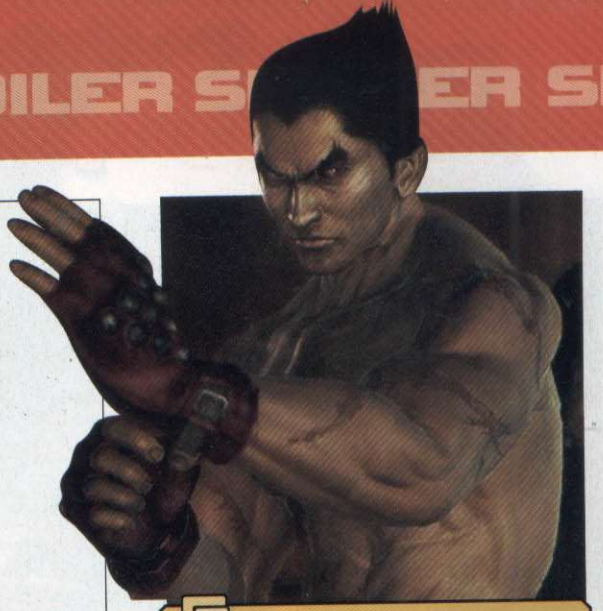
O confronto ocorre no mesmo penhasco de onde Kazuya foi jogado. A batalha é sangrenta, mas ambos os lutadores, por mais cansados e machucados, não desistem. Mas o ódio de Kazuya aliado aos genes do Demônio em seu corpo são superiores à determinação de Heihachi, que tomba inconsciente. Para o grande desfecho de sua vingança, Kazuya leva o corpo de seu pai e o lança do alto do penhasco, exibindo um triunfal sorriso maligno. Além de sua vingança, ele é também o único herdeiro da Mishima Zaibatsu.

TEKKEN 2

Dois anos se passaram desde a final do torneio King of the Iron Fist, quando, em uma noite de tempestade, uma figura solitária alcança o topo

Ninguém pode acusar a série de só dar destaque para os bonzinhos

O segredo de uma velhice sarada? Moderação, exercícios e... muito ódio!



TEKKEN TAG TOURNAMENT

Diferente dos demais episódios, *Tekken Tag Tournament* não possui nenhuma ligação canônica com a trama da série, tratando-se apenas de uma compilação. Nele, o jogador tem a oportunidade de controlar todos os personagens que já apareceram em episódios passados (do primeiro ao terceiro jogo, no caso) – mesmo aqueles que, segundo a trama principal da saga, já foram mortos.

do penhasco. A Mishima Zaibatsu, agora sob a liderança de Kazuya, se tornou uma corrupta e poderosa megacorporação, envolvida em diversas operações ilegais – sequestros, extorsão e tráfico de espécies em extinção para experiências.

Longe do conhecimento de todos, Kazuya está sob o controle de genes maléficos, a força misteriosa que habita seu corpo e o manipula para satisfazer seus interesses. As atividades de Kazuya não só o tornaram uma das figuras mais polêmicas aos olhos da sociedade, como lhe renderam inúmeros inimigos ao redor do mundo. Dentre estes, um se destaca: Jun Kazama, uma jovem fundamentalista que luta pelo direito dos animais. Indiferente à opinião pública, o único grande choque para Kazuya foi descobrir que seu pai ainda estava vivo e, certamente, tramando uma vingança.

O HOSPEDEIRO

Na tentativa de eliminar Heihachi e seus demais inimigos de uma vez, Kazuya anuncia o segundo torneio King of the Iron Fist, usando como grande chamariz o absurdo prêmio de um trilhão de dólares ao vencedor.

Jun Kazama, por fim, fica cara a cara com Kazuya e, embora tente expor seus crimes para que seja preso, ela sucumbe, sendo manipulada pelos genes demoníacos, resultando em sua gravidez. Ela, confusa, decide abandonar o torneio. Um a um os participantes são filtrados até que, na batalha final, Heihachi aparece e confronta Kazuya. No primeiro embate, Heihachi leva vantagem sobre seu filho, obrigando que o Demônio assumisse o controle do corpo do filho (Devil Kazuya) para usar o máximo de sua força. Mesmo com certas vantagens, Heihachi torna-se o grande vencedor. Boa parte da força manipuladora do Demônio deixa o corpo inconsciente de Kazuya. O Demônio encontra um hospedeiro: o filho não nascido de Jun, mas ela consegue lutar contra tal força e mantê-la longe.

Não precisando de desculpas para eliminar seu filho, Heihachi leva o corpo de Kazuya até o topo de um vulcão e o lança dentro da cratera, escapando de helicóptero pouco antes do gigante da natureza entrar em erupção. Kazuya está morto e a Mishima Zaibatsu volta ao controle de Heihachi, que teve todos os seus atos monitorados secretamente.

TEKKEN 3

Quinze anos se passaram. Jun Kazama vive uma vida tranquila numa região da ilha de Yakushima com seu filho, o jovem Jin. Por sua vez, Heihachi fundou a Tekken Force, organização dedicada à proteção da Mishima Zaibatsu. Usando as influências da companhia, indiretamente Heihachi torna-se responsável por muitos eventos que trouxeram paz ao mundo. Porém, durante uma escavação no México, um esquadrão da Tekken Force desapareceu ao ser atacado por uma força misteriosa. Heihachi só recebe uma mensagem: o responsável é "Ogre", um "deus lutador".

Heihachi envia uma equipe de investigação para procurar indícios do culpado pelo ataque. Quando avista a imagem de Ogre, o sonho dormente de dominação do mundo desperta em Heihachi, que tenta capturar a criatura a todo custo para usá-la em seu grande objetivo.

Vários mestres das artes marciais começam a desaparecer em diferentes cantos do mundo, curiosidade que Heihachi atribuiu às ações de Ogre. Em Yakushima, Jun sente a presença da criatura se aproximando dela e de Jin. Acreditando que seria um dos alvos, Jun conta a respeito de Ogre para seu filho, instruindo-o a procurar seu avô, Heihachi, caso aconteça algo.

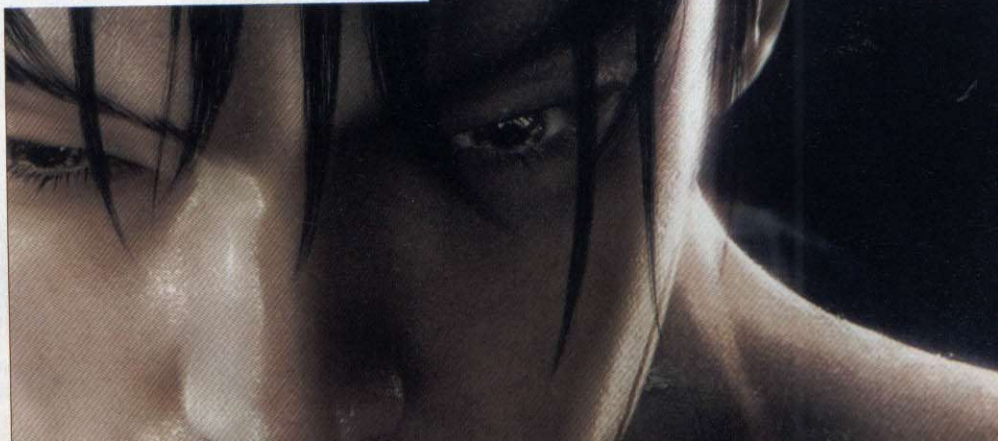
Algum tempo depois do décimo quinto aniversário de Jin, Ogre ataca. Contra a vontade da mãe, Jin tenta enfrentar Ogre sozinho, mas a criatura só o deixa inconsciente, por alguma razão. Ao acordar, Jin vê sua casa queimada e sua mãe desaparecida, provavelmente morta.

A HERANÇA MALDITA

Alimentado por um sentimento de vingança, Jin vai ao encontro de Heihachi e conta tudo o que aconteceu, além de implorar pelo treinamento de seu avô, para se tornar mais forte e apto a enfrentar Ogre. Heihachi o aceita como aluno.

Três anos depois, Jin se tornou um lutador impressionante e mestre de karatê do estilo Mishima. No seu décimo novo aniversário foi anunciado o terceiro King of the Iron Fist.

Jin é o resultado da genética demoníaca de Kazuya e a influência da bondade da mãe



Apesar de toda a testosterona, as gatinhas também dão o ar da graça

Pensando apenas em vingança, Jin não percebeu que Heihachi estava usando-o (e os demais competidores) como isca para atrair Ogre para uma armadilha. Como planejado, o confronto final acontece entre Jin e Ogre. Embora vencido no primeiro round, Ogre assume sua verdadeira forma (True Ogre), rendendo uma furiosa batalha da qual Jin sai vitorioso.

Momentos depois, Jin é rendido por um esquadrão da Tekken Force liderado por Heihachi, que não mais precisava do neto e, pessoalmente, lhe dá um tiro na cabeça. Quando Heihachi pensava que tudo tinha acabado, Jin volta à vida, graças ao gene demoníaco – a essência do Demônio havia se fundido à genética de Kazuya, que transmitiu o gene para Jin –, latente em seu corpo, o que explica o porquê de Ogre não ter conseguido matá-lo durante o ataque que custou a vida de sua mãe. A versão demoníaca de Jin facilmente derrota todos os soldados, e Heihachi é jogado violentamente contra a parede. Heihachi sobrevive e Jin, revelando asas negras, o ataca uma última vez antes de voar para longe, desaparecendo na noite.

TEKKEN 4

Dois anos se passaram após a destruição de Ogre. Heihachi e seus cientistas obtiveram uma amostra do sangue da criatura, tendo como meta fundir o código genético de Ogre com o de Heihachi, para torná-lo imortal. As experiências falham, uma vez que Heihachi precisa também de uma amostra do gene do Demônio. Por este motivo, desde então, ele passa a perseguir seu neto Jin. Heihachi também descobre que o corpo de Kazuya é mantido nos laboratórios da G Corporation, uma rival da Mishima Zaibatsu.

Uma equipe da Tekken Force é destacada para invadir a G Corporation e recuperar as partes do corpo, mas a missão falha quando todo o esquadrão é massacrado por ninguém menos que Kazuya, revivido pela G Corporation, que o tornou ainda mais forte. Em um ato desesperado para ganhar tempo e distrair (além de atrair) Kazuya e Jin, Heihachi anuncia a quarta edição do King of the Iron Fist. O plano funciona.

Quando Jin e Kazuya se preparavam para a batalha da semifinal, Jin sofre uma emboscada e é capturado pela Tekken Force, e é desclassificado por W.O.. Kazuya segue para a batalha final contra Heihachi. Mais uma vez, pai e filho se enfrentam em combate mortal. Heihachi vence, mas em vez de matar – novamente – o filho, ele o envia Kazuya ao complexo Hon-Maru, local onde Jin está mantido preso por ordem de Heihachi.

Com uma família dessas, não é de admirar que Jin seja revoltadinho

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

A trama de *Dark Resurrection* é a mesma de *Tekken 5*, tendo como única diferença o retorno do personagem Armor King (supostamente morto antes dos eventos de *Tekken 4*), além da inclusão dos estreantes Emily Rochefort, que almeja destruir a Mishima Zaibatsu e dar fim aos problemas financeiros de seu pai, e Sergei Dragunov, membro da Spetsnaz enviado para capturar Jin Kazama.

A GÊNESE DO ÓDIO

Devil Kazuya assume o controle da mente de seu hospedeiro e conta a Heihachi que veio extrair do corpo de Jin parte do gene demoníaco, que ele perdera na noite em que Kazuya foi jogado no vulcão. Enquanto isso, Jin está inconsciente e acorrentado dentro do Dojo Mishima. Heihachi é vencido e desmaia com uma onda de poder telecinético de Devil Kazuya, que logo encontra Jin. Nesse momento, Kazuya sobrepõe sua vontade e retoma o controle de seu corpo. Seu objetivo, porém, também é matar Jin, a fim de absorver o gene demoníaco e se tornar ainda mais poderoso.

Por um breve momento, Jin tem visões de seu pai atacando-o e, no instante seguinte, desperta com um surto de fúria incontrolável, avançando sobre Kazuya e iniciando um combate feroz, do qual sai vencedor.

Heihachi acorda e, ao ver a situação, decide tomar vantagem da exaustão física do neto. No entanto, a presença do gene demoníaco em Jin lhe dá poderes além das capacidades de Heihachi, que é facilmente dominado. No último instante, quando a vida de Heihachi chegaria ao fim, a imagem da mãe de Jin surge como um flash, fazendo-o hesitar. Poupando Heihachi, Jin apenas o encara e diz "agradeça a minha mãe, Jun Kazama", antes de manifestar suas asas negras e arrebentar o teto do Dojo Mishima, desaparecendo em seguida.

Raven é o agente misterioso que assistiu a suposta morte de Heihachi

TEKKEN 5

Alguns minutos se passam após a partida de Jin, quando helicópteros iniciam uma aproximação do Dojo Mishima. O barulho desperta Heihachi e Kazuya, que, logo depois, encontram-se cercados por um esquadrão de robôs Jack-4. Kazuya entende que as máquinas foram enviadas pela G Corporation, indicando que já não precisavam mais dele e o queriam morto.

Durante o ataque, Heihachi e Kazuya formam uma breve aliança para livrarem-se dos ataque dos Jack-4. Muitos robôs são destruidos, mas Heihachi começava a perder suas forças. Percebendo a fraqueza de seu pai, Kazuya tira vantagem da situação, arremessando Heihachi contra alguns Jack-4, que iniciam um processo de autodestruição. Kazuya assume sua forma demoníaca e escapa triunfante. Segundos depois, todo o complexo Hon-Maru explode e a única testemunha ocular da explosão é um misterioso agente denominado Raven. Por comunicador, ele notifica a alguém que Heihachi está morto.

No dia seguinte, a morte de Heihachi Mishima é anunciada ao mundo – no entanto, sem que ninguém soubesse, o resistente Heihachi ainda estava vivo –, dando a entender que esse seria o fim das atividades da Mishima Zaibatsu. Contrariando as expectativas de que a companhia entraria em falência, alguém toma o controle dos negócios. Dois meses depois, um quinto torneio King of Iron Fist é anunciado.

PECADOS DO PAI, PECADOS DO FILHO

Nesse meio tempo, Jin decide caçar o responsável pela sua "mutação" e ingressa no torneio. Kazuya faz o mesmo, mas com o propósito de descobrir exatamente quem da G Corporation enviou os Jack-4 para matá-lo.

Ao longo dos combates, tanto Jin quanto Kazuya derrotam um a um seus oponentes, até que finalmente o organizador do torneio se revela: Jinpachi Mishima, o pai de Heihachi, que desaparecera há trinta anos. Originalmente, Jinpachi havia morrido alguns anos após ser aprisionado no complexo Hon-Maru, mas o gene demoníaco encontrou seu corpo, o que o traz também de volta à vida. Posteriormente, Jinpachi conseguiu a liberdade quando os Jack-4 detonaram o Dojo Mishima e todo o complexo Hon-Maru.

Embora Jinpachi tenha consciência de seus atos, o gene demoníaco consome gradualmente sua mente. Sendo incapaz de deter a si mesmo, ele organizou o torneio com o intuito de encontrar algum adversário capaz de destruí-lo antes que o Demônio se aposse completamante de seu corpo.

Por fim, Jin chega ao combate final e encara seu bisavô possuído pelo Demônio. O duelo é intenso, mas por muito pouco, Jin emerge vitorioso. Jinpachi se desfaz em um amontoado de pó e desaparece. Jin então assume a Mishima Zaibatsu.

TEKKEN 6: BLOODLINE REBELLION

Apesar de sua consciência ser dotada de traços de bondade, o gene demoníaco parece também ter controlado Jin Kazama. Sem razão, ele utiliza a Mishima Zaibatsu com o objetivo de dominação mundial, declarando guerra contra várias nações. Kazuya finalmente descobre e elimina os mandantes da G Corporation que planejaram o atentado contra sua vida no Dojo Mishima. Com o mundo em guerra, Kazuya toma o poder da G Corporation para si, usando-a para combater a Mishima Zaibatsu.

Ironicamente, o mundo enxerga a G Corporation como uma grande salvadora, tendo Kazuya como seu grande herói – mesmo que, particularmente, tudo o que Kazuya deseja é matar Jin e extrair o gene demoníaco de seu corpo, ampliando seus poderes de forma a não ter mais interferência em seus planos particulares de dominação mundial.

Usando de sua popularidade como novo manda-chuva da G Corporation, Kazuya coloca um prêmio pela cabeça de Jin. Enquanto isso, agindo incógnito, Heihachi – que estava inconsciente e, portanto, ficou de fora do torneio anterior – procura meios de reaver seu controle da Mishima Zaibatsu.

Antecipando as ações de seus inimigos, Jin anuncia uma sexta edição para o torneio King of the Iron Fist, acreditando que muitos de seus rivais, além de Kazuya, participariam e, assim, poderia dar um fim em todos de uma só vez e de uma vez por todas. Mas o que realmente vai acontecer, só o destino (e possivelmente um novo torneio) dirá.

Não é só a trama de Tekken que arrebenta: as artes também dão show

Por: Leandro Rodrigues

FLIPNIC ULTIMATE PINBALL

→ **Produtora:** Capcom
→ **Gênero:** Pinball
→ **Distribuidora:** SCEI
→ **Jogadores:** 1 a 2
→ **Console:** PS2
→ **Escondido desde:** 12/07/2005

O visual é perfeito, só não é possível chacoalhar a mesa

AVALIAÇÃO D&T — PS2

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,0 — BOM

Com mesas revolucionárias e um visual muito nostálgico, game desperta saudades

A Capcom é conhecida por franquias extremamente bem sucedidas no PlayStation 2 como *Street Fighter*, *Devil May Cry* e *Resident Evil*. Mas nem só de grandes sucessos vive uma empresa e no caso da gigante japonesa não é diferente. Jogos como *Maximo* e *Shadow of Rome* simplesmente não decolaram apesar da qualidade acima da média. Talvez isso explique porque *Flipnic Ultimate Pinball* só tenha dado as caras aqui pelo ocidente dois anos depois de ter sido lançado no Japão.

RESGATANDO O PASSADO

Ao contrário de clássicos como *Pac-Man*, *Space Invaders* e *Pitfall!*, games precursores dos videogames, os jogos de Pinball – apesar de também serem desta turma de desbravadores – não receberam a devida atenção no decorrer do tempo. Parte disso se deve a jogos sem grande inspiração e, também pela ausência do contato físico com as máquinas,

algo fundamental para o famoso "tilt" – aquela "empurradinha" que desviava a bola do buraco. Felizmente isso mudou com *Flipnic* – a investida da Capcom agrada em cheio os mais nostálgicos.

Com mais de 60 mesas, divididas em quatro mundos, este pinball se destaca pela enorme estrutura 3D das mesas e, obviamente, pelos desafios própria a cada uma.

O visual é genial. Não é raro ficar longos momento só acompanhando sua bolinha enquanto ela passeia pelos dutos de metais que ligam um canto da mesa ao outro.

Por outro lado, os efeitos sonoros, que geralmente têm papel fundamental nos pinballs,

deixam a desejar. O excesso de animação entre as fases e os minigames também não são legais, e quebram o ritmo de jogo.

Se você é um daqueles que acham que o pinball tinha sido esquecido nesta geração de consoles, pode ficar feliz. *Flipnic* não só traz o gênero de volta, mas mostra o quanto ele ainda pode ser divertido.

Algumas mesas exageram um pouco e fogem do visual padrão dos fliperamas

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA PARA CONSERTO DAS 3 LUZES VERMELHAS

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

TELEVENDAS:
(11) 3227-2732

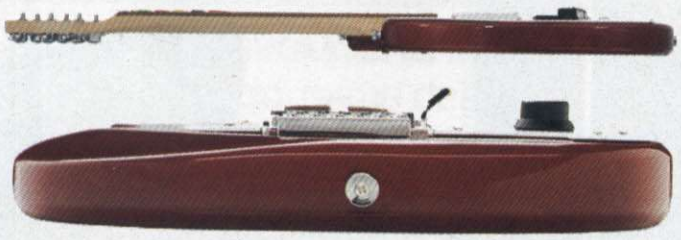
ACEITAMOS TODOS CARTÕES

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

GUITARRAS DE LUXO

Com imaginação (e grana) você consegue uma guitarra invocada

Não é de hoje que *Guitar Hero* virou uma febre mundial. Já faz algum tempo que entra ano e sai ano uma nova versão do jogo aparece para os consoles. Com um game de tanto sucesso, é mais do que comum que um monte de empresas peguem carona nesta onda e criem acessórios com o intuito de cativar os fãs da franquia, sedentos por novidades. Duas empresas resolveram criar versões de luxo de guitarras compatíveis com o game. Confira cada uma delas e escolha a sua preferida.



WIRELESS GUITAR CONTROLLER PREMIERE EDITION

A Logitech não economizou na hora de criar essa guitarra. Com corpo de madeira e acabamento que lembra uma guitarra real, a Wireless Guitar Controller Premiere Edition faz parte de uma linha especial de controles para games de música, criada pela empresa. O produto é licenciado pela produtora Activision para todos os jogos da série *Guitar Hero*, incluindo o recém lançado *World Tour*.

A guitarra oferece tecnologia de redução de ruídos e pode ser utilizada em até 9 metros de distância do seu receptor USB, que deve ser conectado em uma das entradas do controle. O equipamento é alimentado por apenas duas pilhas AA e funciona tanto no PS2 como no PS3. Até o momento, a Logitech não confirmou se vai comercializar a guitarra no Brasil.

- Fabricante: Logitech
- Onde Encontrar: www.logitech.com
- Preço: US$ 250,00
- Plataforma: PS2/PS3

GENE SIMMONS AXE GUITAR

Uma opção mais em conta, porém não menos impressionante, é a Gene Simmons Axe Guitar. O híbrido de guitarra com machado é uma réplica do baixo imortalizado por Gene Simmons, baixista da banda Kiss. A guitarra possui barra Whammy analógica e botões com resposta super rápida. O produto acompanha conector sem fio – que também possui o formato de machado – e funciona tanto no PS2 como no PS3. Para completar o pacote e fazer inveja em seus amigos a guitarra é assinada pelo próprio baixista do Kiss e vem com fotos do roqueiro.

- Fabricante: Kobian USA
- Onde Encontrar: www.amazon.com
- Preço: US$ 80,00
- Plataforma: PS2/PS3

PLAY GAMES

www.mdgamesps2.com.br

- 1 PLAYSTATION 2 NOVO
- 2 CONTROLES ORIGINAIS
- 1 ANO DE GARANTIA TOTAL

POR APENAS R$ 520,00
PROMOÇÃO LIMITADA

3333-7925
3331-7286

X-BOX 360 PREMIUM ou HALO
COM 2 CONTROLES HD 20 GB
A PARTIR DE
R$ 1.450,00

PLAYSTATION 3 40 GB
+ 1 jogo
R$ 1.400,00

NINTENDO Wii
C/ 2 CONTROLES
A PARTIR DE
R$ 1.300,00

ASSISTÊNCIA TÉCNICA PRÓPRIA
ACESSÓRIOS EM GERAL

SONY PSP
R$ 700,00

1 DS + 1 jogo
R$ 580,00

Y

YU-GI-OH! GX: THE BEGINNING OF DESTINY

PS2

Não adianta, Yu-Gi-Oh é um fenômeno difícil de explicar. Os jogos da série são antigos e mesmo assim são os mais pedidos na redação. Por isso separamos todos os códigos para encher o seu deck. Siga até o Menu de Cheats e digite o código correspondente a carta que você deseja e complete a sua coleção de cartas. Essa é a segunda parte das dicas, na próxima edição colocaremos os demais códigos.

Ceremonial Bell - 20228463
Cetus of Dagala - 28106077
Chain Burst - 48276469
Chain Destruction - 01248895
Chain Disappearance - 57139487
Chain Energy - 79323590
Chain Thrasher - 88190453
Chainsaw Insect - 77252217
Change of Heart - 04031928
Chaos Command Magician - 72630549
Chaos Emperor Dragon-Envoy of the End - 82301904
Chaos End - 61044390
Chaos Greed - 97439308
Chaos Necromancer - 01434352
Chaos Sorcerer - 09596126
Chaosrider Gutaph - 47829960
Charcoal Inpachi - 13179332
Charm of Shabti - 50412166
Charubin the Fire Knight - 37421579
Chiron the Mage - 16956455
Chopman the Desperate Outlaw - 40884383
Chorus of Sanctuary - 81380218
Chthonian Alliance - 46910446
Chthonian Blast - 18271561
Chthonian Polymer - 72287557
Chu-Ske the Mouse Fighter - 08508055
Clay Charge - 22479888
Cliff the Trap Remover - 06967870
Cobra Jar - 86801871
Cobraman Sakuzy - 75109441
Cold Wave - 60682203
Collected Power - 07565547
Combination Attack - 08964854
Command Knight - 10375182
Commencement Dance - 43417563
Compulsory Evaculation Device - 94192409
Confiscation - 17375316
Conscription - 31000575
Continuous Destruction Punch - 68057622
Contract With Exodia - 33244944
Contract With the Abyss - 69035382
Contract with the Dark Master - 96420087
Convulsion of Nature - 62966332
Cost Down - 23265313
Covering Fire - 74458486

Crab Turtle - 91782219
Crass Clown - 93889755
Creature Swap - 31036355
Creeping Doom Manta - 52571838
Crimson Ninja - 14618326
Criosphinx - 18654201
Cross Counter - 37083210
Crush D. Gandra - 64681432
Cure Mermaid - 85802526
Curse of Aging - 41398771
Curse of Anubis - 66742250
Curse of Darkness - 84970821
Curse of Dragon - 28279543
Curse of the Masked Beast - 94377247
Curse of Vampire - 34294855
D. D. Assailant - 70074904
D. D. Borderline - 60912752
D. D. Trainer - 86498013
D. D. Warrior Lady - 07572887
D.D. Crazy Beast - 48148828
D.D. Dynamite - 08628798
D.D. Trap Hole - 05606466
D.D.M. - Different Dimension Master - 82112775
Dancing Fairy - 90925163
Dangerous Machine TYPE-6 - 76895648
Dark Artist - 72520073
Dark Bat - 67049542
Dark Blade - 11321183
Dark Blade the Dragon Knight - 86805855
Dark Driceratops - 65287621
Dark Dust Spirit - 89111398
Dark Elf - 21417692
Dark Energy - 04614116
Dark Factory of Mass Production - 90928333
Dark Flare Knight - 13722870
Dark Hole - 53129443
Dark Magic Attack - 02314238
Dark Magic Ritual - 76792184
Dark Magician - 46986414
Dark Magician Girl - 38033121

Dark Magician of Chaos - 40737112
Dark Magician's Tome of Black Magic - 67227834
Dark Master - Zorc - 97642679
Dark Mirror Force - 20522190
Dark Paladin - 98502113
Dark Room of Nightmare - 85562745
Dark Sage - 92377303
Dark Snake Syndrome - 47233801
Dark-Piercing Light - 45895206
Darkfire Dragon - 17881964
Darkfire Soldier #1 - 05388481
Darkfire Soldier #2 - 78861134
Darkworld Thorns - 43500484
De-Spell - 19159413
Deal of Phantom - 69122763
Decayed Commander - 10209545
Dedication Through Light And Darkness - 69542930
Deepsea Shark - 28593363
Dekoichi the Battlechanted Locomotive - 87621407
Delinquent Duo - 44763025
Demotion - 72575145
Des Counterblow - 39131963
Des Croaking - 44883830
Des Dendle - 12965761
Des Feral Imp - 81985784
Des Frog - 84451804
Des Kangaroo - 78613627
Des Koala - 69579761
Des Lacooda - 02326738
Des Wombat - 09637706
Desert Sunlight - 93747864
Destertapir - 13409151
Destiny Board - 94212438
Destroyer Golem - 73481154
Destruction Ring - 21219755

Dian Keto the Cure Master - 84257639
Dice Jar - 03549275
Dimension Distortion - 95194279
Dimensional Warrior - 37043180
Disappear - 24623598
Disarmament - 20727787
Disc Fighter - 19612721
Dissolverock - 40826495
Divine Dragon Ragnarok - 62113340
Divine Wrath - 49010598
DNA Surgery - 74701381
DNA Transplant - 56769674
Doitsu - 57062206
Dokurorider - 99721536
Dokuroyaiba - 30325729
Don Turtle - 03493978
Don Zaloog - 76922029
Doriado - 84916669
Doriado's Blessing - 23965037
Dragon Seeker - 28563545
Dragon Treasure - 01435851
Dragon Zombie - 66672569
Dragon's Mirror - 71490127
Dragon's Rage - 54178050
Dragoness the Wicked Knight - 70681994
Draining Shield - 43250041
Dream Clown - 13215230
Drillago - 99050989
Drillroid - 71218746
Dunames Dark Witch - 12493482
Dust Tornado - 60082867
Earth Chant - 59820352
Earthbound Spirit - 67105242
Earthquake - 82828051
Eatgaboon - 42578427
Ebon Magician Curran - 46128076
Electro-Whip - 37820550
Elegant Egotist - 90219263
Element Dragon - 30314994
Elemental Burst - 61411502

Elemental Hero Avian - 21844576
Elemental Hero Bubbleman - 79979666
Elemental Hero Burstinatrix - 58932615
Elemental Hero Clayman - 84327329
Elemental Hero Flame Wingman - 35809262
Elemental Hero Shining Flare Wingman - 25366484
Elemental Hero Sparkman - 20721928
Elemental Hero Thunder Giant - 61204971
Elemental Mistress Doriado - 99414158
Elf's Light - 39897277
Emblem of Dragon Destroyer - 06390406
Embodiment of Apophis - 28649820
Emergency Provisions - 53046408
Emes the Infinity - 43580269
Empress Judge - 15237615
Empress Mantis - 58818411
Enchanted Javelin - 96355986
Enchanting Mermaid - 75376965
Enraged Battle Ox - 76909279
Enraged Muka Muka - 91862578

Eradicating Aerosol - 94716515
Eternal Draught - 56606928
Eternal Rest - 95051344
Exhausting Spell - 95451366
Exile of the Wicked - 26725158
Exiled Force - 74131780
Exodia Necross - 12600382

Exodia the Forbidden One - 33396948
Fairy Box - 21598948
Fairy Dragon - 20315854
Fairy King Truesdale - 45425051
Fairy Meteor Crush - 97687912
Faith Bird - 75582395
Fatal Abacus - 77910045
Fenrir - 00218704
Feral Imp - 41392891
Fiber Jar - 78706415
Fiend Comedian - 81172176
Fiend Scorpion - 26566878
Fiend's Hand - 52800428
Fiend's Mirror - 31890399
Final Countdown - 95308449
Final Destiny - 18591904
Final Flame - 73134081
Final Ritual of the Ancients - 60369732
Fire Darts - 43061293
Fire Eye - 88435542
Fire Kraken - 46534755
Fire Princess - 64752646
Fire Reaper - 53581214
Fire Sorcerer - 27132350
Firegrass - 53293545
Firewing Pegasus - 27054370
Fireyarou - 71407486
Fissure - 66788016
Flame Cerebrus - 60862676
Flame Champion - 42599677
Flame Dancer - 12883044
Flame Ghost - 58528964
Flame Manipulator - 34460851
Flame Swordsman - 45231177
Flame Viper - 02830619
Flash Assailant - 96890582
Flower Wolf - 95952802

Flying Fish - 31987274
Flying Kamakiri #1 - 84834865
Flying Kamakiri #2 - 03134241

Follow Wind - 98252586
Foolish Burial - 81439173
Forest - 87430998
Fortress Whale - 62337487
Fortress Whale's Oath - 77454922
Frenzied Panda - 98818516
Frozen Soul - 57069605
Fruits of Kozaky's Studies - 49998907
Fuh-Rin-Ka-Zan - 01781310
Fuhma Shuriken - 09373534
Fulfillment of the Contract - 48206762
Fushi No Tori - 38538445
Fusion Gate - 33550694
Fusion Recovery - 18511384
Fusion Sage - 26902560
Fusion Weapon - 27967615
Fusionist - 01641883
Gadget Soldier - 86281779
Gagagigo - 49003308
Gaia Power - 56594520
Gaia the Dragon Champion - 66889139

Gaia the Fierce Knight - 06368038
Gale Dogra - 16229315
Gale Lizard - 77491079
Gamble - 37313786
Gamma the Magnet Warrior - 11549357
Garma Sword - 90844184
Garma Sword Oath - 78577570
Garoozis - 14977074
Garuda the Wind Spirit - 12800777
Gatling Dragon - 87751584
Gazelle the King of Mythical Beasts - 05818798
Gear Golem the Moving Fortress - 30190809
Gearfried the Iron Knight - 00423705
Gearfried the Swordmaster - 57046845
Gemini Elf - 69140098
Getsu Fuhma - 21887179
Giant Axe Mummy - 78266168
Giant Germ - 95178994
Giant Kozaky - 58185394
Giant Orc - 73698349
Giant Rat - 97017120
Giant Red Seasnake - 58831685
Giant Soldier of Stone - 13039848
Giant Trunade - 42703248
Gift of the Mystical Elf - 98299011
Giga Gagagigo - 43793530
Giga-Tech Wolf - 08471389
Gigantes - 47606319

Relacionamento: Relacionamento aberto
Idiomas que falo: Inglês, Japonês
Quem sou eu: Alguns dizem que eu sou uma pessoa fria.
Filhos: não
Etnia: Multiétnico
Religião: Tenho um lado espiritual
Visão Política: Extrema Esquerda
Humor: Pateta
Bebo: Não
Fumo: Não
Animais de estimação: Adoro meu(s) animal (is) de estimação
Moro: Mansão do Chris, aquele menino de cabelo espetado
Paixões: Velocidade e esmeraldas
Esportes: Corrida de obstáculos, esquiar e automobilismo
Atividades: Relações públicas e maratonista
Livros: Senhor dos Anéis
Música: Composições de Yuzo Koshiro
Programas de TV: Meu desenho no Jetix
Filmes: Tudo por uma Esmeralda, A Trilogia de Senhor dos Anéis, The Ring - O Chamado
Cozinha: Comida Vegetariana

Sonic

recados 176 | fotos 36 | vídeos 7 | fãs 357 | confiável | legal | sexy

Visualizações de perfil: Mario, Amy Rose, Solid Snake, Uwe Boll, Alex Kidd, Stone Cold Steve Austin

Sorte de hoje: Seja você mesmo e tudo sempre dará certo!

meus recados

Amy Rose:
Oi, Sonic! Então... lembra aquela noite que passamos em Green Hill Zone? Fui no médico hoje e...
Bom, quando você vier aqui em casa a gente conversa. Beijo.

Responder

Solid Snake:
Claro que eu te ensino CQC, sem problemas! Te devo uma por ter me apresentado a Samus.
E eu preciso mesmo ficar longe do Otacon por uns tempos.
Ele tem me dado nos nervos.

Responder

Mario:
Mamma mia Sonic, não posso fazer você ser parte da família.
Você não é italiano, já te expliquei como as coisas funcionam.
Ma bene, se precisar de trabalho, só falar comigo, heh? Um ragazzo como você sempre tem utilidade pra mim!

Responder

meus depoimentos

Tails:
O Sonic é o meu herói! Quero ser que nem ele quando eu crescer!
Se bem que eu já o sigo há dezesseis anos e ainda sou criança... ou eu tenho problemas hormonais ou sou anão...
Bom, não importa! Quero ser igual ao Sonic... algum dia...

Alex Kidd:
No início eu achava o Sonic um playboy metido, mas quando o conheci na reunião dos AA, percebi que ele é como eu: alguém que já esteve no topo do mundo, mas perdeu seu antigo prestígio.
Hoje somos bons amigos e eu tenho muita fé nele.
Um abraço, meu querido!

Rouge:
É... o Sonic é realmente MUITO rápido...

meus amigos (854)

Alex Kidd (465)

Tails (665)

Knuckles (786)

Amy Rose (488)

Flash (20)

Goku (489)

Papa Léguas (50)

Ligeirinho (52)

Mario (854)

ver todos

minhas comunidades (86)

Colecionadores de Anéis (36)

Tudo por uma Esmeralda (30.984)

Já fui o maioral! (6.958)

Adoro Loopings! (2.965)

Trabalho com um Mafioso (10.647)

SEGA (7.892)

ver todos

minhas fotos (36)

Dá um comichão gostoso quando eu me transformo assim!

A galera reunida no poster promocional do meu desenho

Uma lembrança da noite que passei com Amy em Green Hill Zone

ver mais fotos

PLAY GAMES

www.mdgamesps2.com.br

- 1 PLAYSTATION 2 NOVO
- 2 CONTROLES ORIGINAIS
- 1 ANO DE GARANTIA TOTAL

POR APENAS R$ 520,00
PROMOÇÃO LIMITADA

3333-7925
3331-7286

X-BOX 360 PREMIUM ou HALO
COM 2 CONTROLES HD 20 GB
A PARTIR DE
R$ 1.450,00

PLAYSTATION 3 40 GB
+ 1 jogo
R$ 1.400,00

NINTENDO Wii
C/ 2 CONTROLES
A PARTIR DE
R$ 1.300,00

ASSISTÊNCIA TÉCNICA PRÓPRIA
ACESSÓRIOS EM GERAL

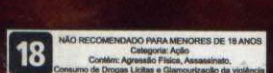
SONY PSP
R$ 700,00

1 DS + 1 jogo
R$ 580,00

PROFIT PAYBACK
SEP 2008
PLAY BY YOUR OWN RULES
EVERYBODY PAYS
Fiona Amylie Taylor
Support Operative Treasurer.
NILSSON
XBOX 360 LIVE
PlayStation®2
PLAYSTATION 3

BEM-VINDO À VENEZUELA. BEM-VINDO AO NOVO PLAYGROUND DE DESTRUIÇÃO. BEM-VINDO À TERRA DA OPORTUNIDADE. FAÇA CONTATOS. MATE CONTATOS. SE NÃO RECEBER SEU DINHEIRO, FAÇA-OS PAGAR. VOCÊ TEM O PODER DE DESTRUIR TUDO E IR PARA QUALQUER LUGAR. DO JEITO QUE QUISER. PORQUE VOCÊ É UM MERCENÁRIO. E É ASSIM QUE VOCÊ FAZ.

SETEMBRO 2008 NAS LOJAS



©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

PARA QUEM LEVA A CULTURA GAMER A SÉRIO.

Uma seleção superespecial com os melhores jogos de todos os tempos, para todas as plataformas.

Compre pelo 0800 55 76 67 ou pelo site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

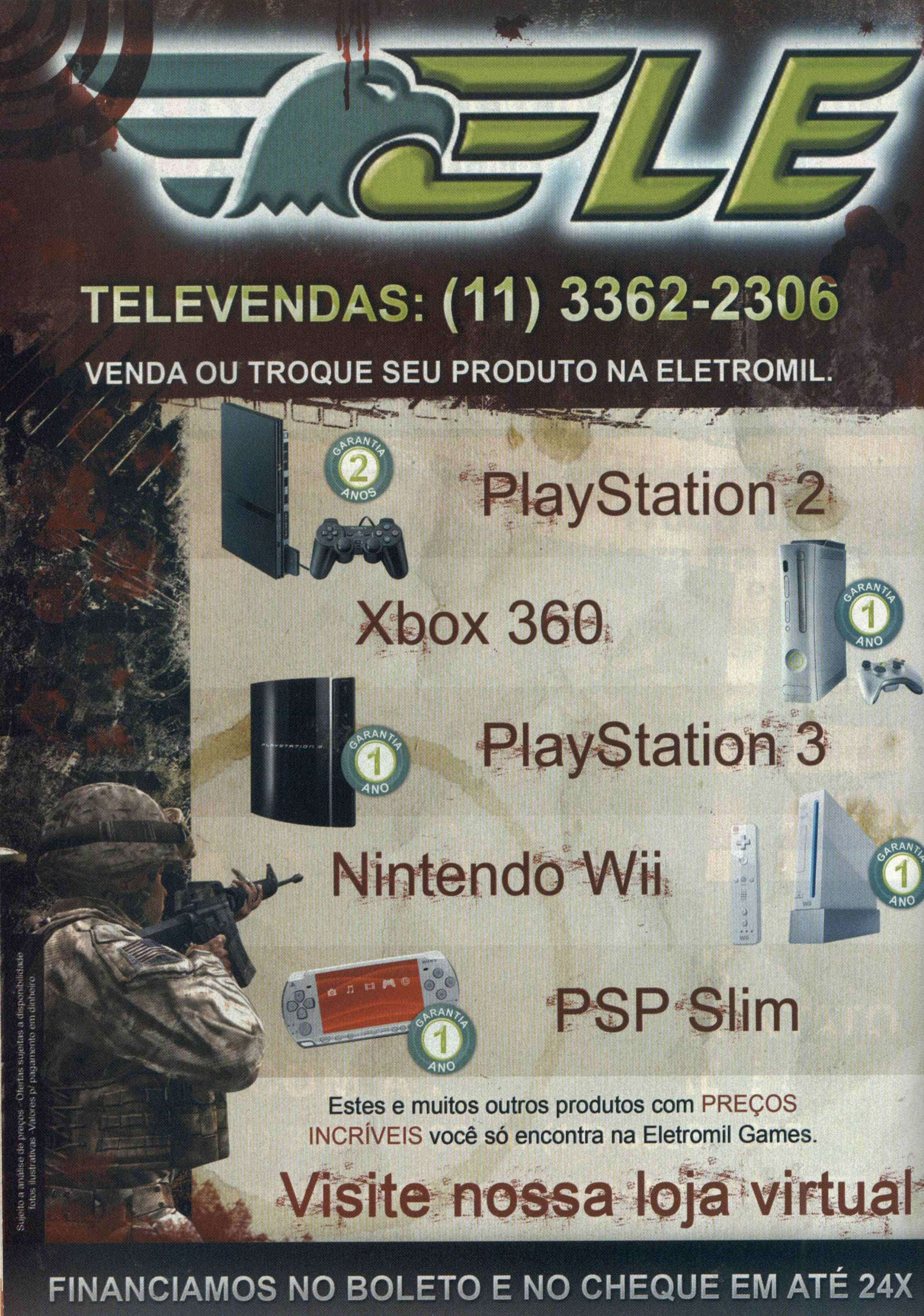
Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 40 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).
A pesquisa de preços foi feita no dia 18 de Dezembro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,37 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br.

LOJA	TELEFONE	PS3	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX	(11) 2303-0011	R$ 1.699,00 (80 GB)	R$ 439,00	R$ 30,00	R$ 30,00	R$ 799,00
BOOMERANG GAMES	(11) 3361-2520	R$ 1.650,00 (80 GB)	R$ 489,00	R$ 60,00	R$ 30,00	R$ 780,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 1.690,00 (40 GB)	R$ 599,00	R$ 79,00	R$ 30,00	----------
JU & JU GAMES	----------	R$ 2.210,00 (80 GB)	R$ 520,00	R$ 65,00	R$ 55,00	R$ 750,00
KID GAMES	(61) 3201-7031	R$ 2.290,00 (80 GB)	R$ 599,00	R$ 99,00	R$ 79,00	R$ 999,00
KIWRED	(11) 5181-5488	R$ 1.400,00 (40 GB)	R$ 480,00	R$ 60,00	R$ 30,00	R$ 680,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	R$ 1.700,00 (80 GB)	R$ 500,00	R$ 50,00	R$ 25,00	R$ 800,00
PLAY HOUSE	(11) 3337-1960	R$ 1.900,00 (80 GB)	R$ 480,00	R$ 60,00	R$ 30,00	R$ 800,00
ROCK LASER	----------	R$ 1.600,00 (40 GB)	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 40,00	R$ 630,00

Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores


ELE
TELEVENDAS: (11) 3362-2306
VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.
GARANTIA 2 ANOS
PlayStation 2
Xbox 360
GARANTIA 1 ANO
PlayStation 3
GARANTIA 1 ANO
Nintendo Wii
GARANTIA 1 ANO
PSP Slim
GARANTIA 1 ANO
Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.
Visite nossa loja virtual
Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
fotos ilustrativas. Valores p/ pagamento em dinheiro.
FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

Notebook Acer 4720

Celulares

Ipod Touch

Câmeras Digitais

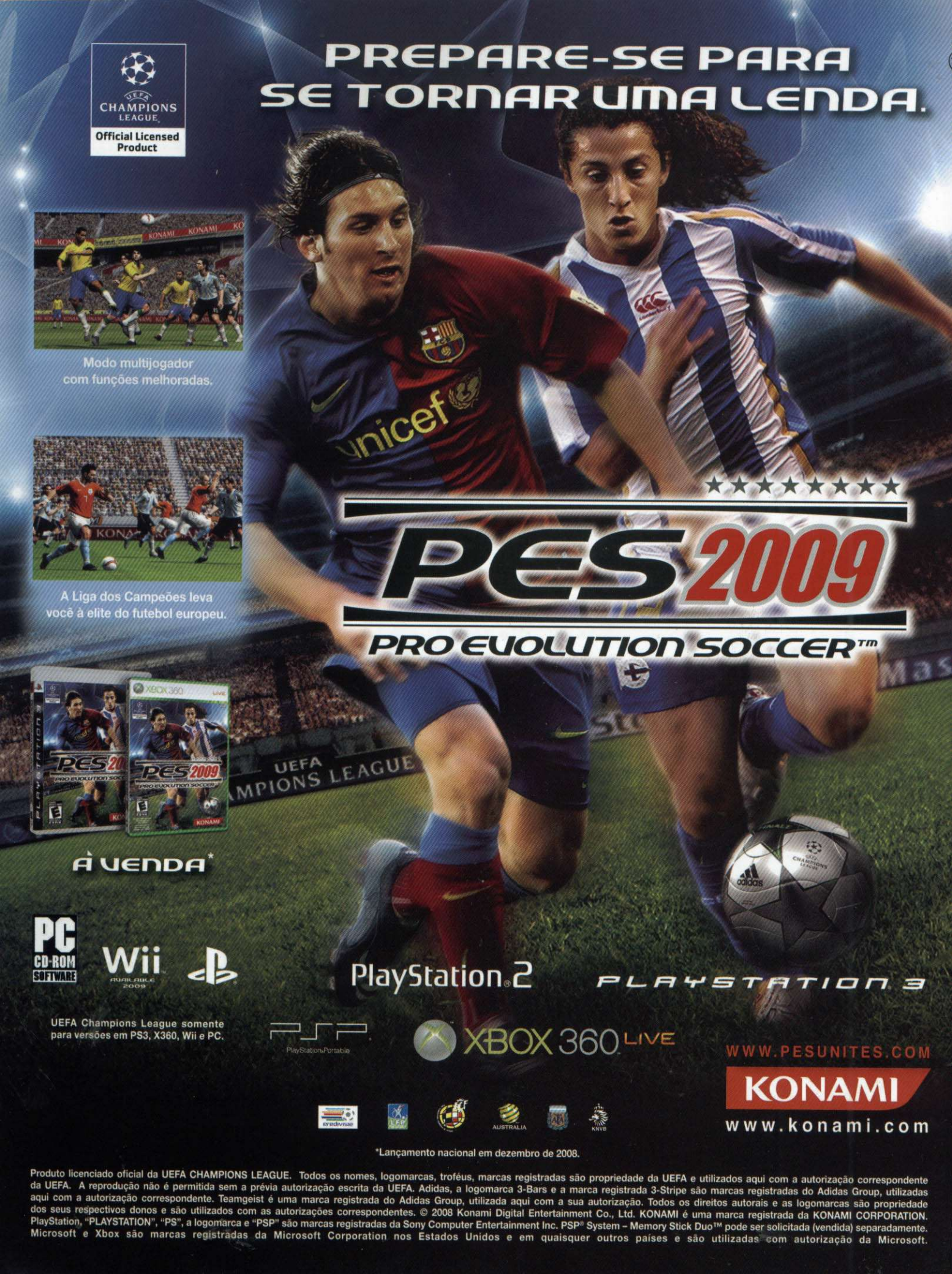
Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001


UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Official Licensed Product
PREPARE-SE PARA SE TORNAR UMA LENDA.
Modo multijogador com funções melhoradas.
A Liga dos Campeões leva você à elite do futebol europeu.
PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER™
À VENDA*
PC CD-ROM SOFTWARE
Wii
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
UEFA Champions League somente para versões em PS3, X360, Wii e PC.
PSP
XBOX 360 LIVE
WWW.PESUNITES.COM
KONAMI
www.konami.com
*Lançamento nacional em dezembro de 2008.
Produto licenciado oficial da UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Todos os nomes, logomarcas, troféus, marcas registradas são propriedade da UEFA e utilizados aqui com a autorização correspondente da UEFA. A reprodução não é permitida sem a prévia autorização escrita da UEFA. Adidas, a logomarca 3-Bars e a marca registrada 3-Stripe são marcas registradas do Adidas Group, utilizadas aqui com a autorização correspondente. Teamgeist é uma marca registrada do Adidas Group, utilizada aqui com a sua autorização. Todos os direitos autorais e as logomarcas são propriedade dos seus respectivos donos e são utilizados com as autorizações correspondentes. © 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. KONAMI é uma marca registrada da KONAMI CORPORATION. PlayStation, "PLAYSTATION", "PS", a logomarca e "PSP" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. PSP® System – Memory Stick Duo™ pode ser solicitada (vendida) separadamente. Microsoft e Xbox são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e em quaisquer outros países e são utilizadas com autorização da Microsoft.